Amusement Machine Show 1998

最強ゲームはどれだ!?

GAMEST
10/15号特別付録


CAPCOM
BLAST OFF
超鋼戦紀
キカイオー
TM
燃やせ！ロボ魂!!
●河森正治×カプコン!!
&スタジオぬえ
大ヒットアニメ「超時空要塞マクロス」シリーズの河森正治氏&スタジオぬえと
カプコンの超強力タッグが誕生！ いま、ここに究極のロボット伝説が始まる。
●すべてのヒーローロボここに集結!! スーパーヒーローロボや生体機動ロボ、ミリタリーリアルロボ、変形／合体ロボなど、あらゆる世界のロボが1つの土俵で戦う夢の異種ロボット格闘戦。
●ド派手なロボアクションを3D空間で完全再現!! バトルは1on1！ 3Dフィールド上を縦横無尽に走り、飛び、殴り、撃つ！ 攻撃・アクションは各ロボの世界観に応じて多種多様!!
●プレイモードは2つから選択!! 1人プレイではドラマティックなストーリーが展開する「ストーリーモード」、キミのヒーロー度をチェックする「ヒーローチャレンジモード」から選択可能!!
© CAPCOM CO., LTD.
1998 ALL RIGHTS RESERVED.
画面は開発中のものです。
QSOUND
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
シークレットファイルNEWS
ただいま《超鋼戦紀キカイオー》を準備中です。
CAPCOM FAX 通信
FAX: 06-947-4540
●好評稼働中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!24時間いつでも引き出せます。
募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
"セルピュータ"からサウンドトラック続々登場!!
「ストリートファイターZERO3」オリジナル・サウンドトラック
【9月21日 発売開始!!】 <2,940円(税込)>
株式会社カプコン
<国内販売事業部>●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報>大阪:(06)946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)441-1991
★カプコンホームページ(インターネット) http://www.capcom.co.jp/
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



ジョジョの奇妙な冒険

CAPCOM

株式会社カプコン

出展タイトル

- 超鋼戦紀キカイオー
- ジョジョの奇妙な冒険

出展ブースNo 6

誰もが知ってる週刊少年ジャンプ連載中の「ジョジョの奇妙な冒険」がついに対戦格闘ゲームになった！しかも舞台となるのは第3部、スタンド編だ!!

本誌のほうでも紹介しているが、ここでもちょっとだけだがゲームと原作について紹介しよう。



炎を自在に操るアヴドゥルのスタンドは魔術師の赤（マジシャンズレッド）。

スタンドってなに？

原作を知らない人へ、スタンドとは何かをちょっとフォロー（作品についてはすまないが、友達に借りるか、最近流行のマンガ喫茶等で追ってね)。

幽波紋（スタンド）とはそばに現れ立つものという意味でつけられた、普通の人には見えない自分の分身のようなもの。それを操るには強い精神力を必要とし、それぞれ「炎を操る」「相手の体を乗っ取る」など特殊な能力を持っている。



ジョセフのハーミットパープルはムチのように使えるのか？

また、その効果を生み出すのに「本体との距離」というのが関わっていて、そのタイプによって「近距離パワー型」だとか「遠隔操作型」といった感じで分類される。ゲーム中でもその分類は生きていて、近距離パワー型のスタープラチナは本体である空条承太郎（第3部の主人公）に寄り添うような形で攻撃を繰り出すし、遠距離型であるハイエロファントグリーンは花京院より離れた位置に出現する。それぞれが飛び道具が使えたり使えなかったりするので、キャラ選びの際は原作を知っているとちょっと便利だ。

そしてスタンドたちの名前は敵の一部を除き、すべてタロットカードにちなんだ名前がついている。本誌に掲載しているプレイヤーキャラの名前について調べてみるのも面白いかもしれないぞ。

ゲームの詳しいシステムはまだわからないが、スタンドと本体は別々に攻撃できそうなので、承太郎とスタープラチナの二人？でオラオラオラオラ…（以下略）ができるのか？う～ん、楽しみ。

この爽快さをいち早く味わいたいところだが、稼働は年末の予定。ここで占い師のアヴドゥルさんから一言。「予言しよう。君はAMショーに私たちの姿を見にくる。そこで『冬まで待てねぇーっ！』と言うだろう」。



キャラクターセレクト画面。コミックがそのままカーソルになっている斬新なセレクト画面だ。どれが誰だかわかるかな？



ハイエロファント・グリーンの必殺技、エメラルド・スプラッシュが飛ぶ！



早くゲーセンでWオラオラを実践してみたいものだ。

MakerComment

今回のJAMMAショーでは残念ながら「ジョジョ」の基板出展はありません。ゴメンナサイ。ただ、かなりの期待の声をユーザーの皆さんからいただいていますので、何かしら考えたいですねぇ。当日、会場で確認してください。

超鋼戦紀キカイオー



全国稼働直前のこのショーで、一足先にお届けいたします。

今回イチ押しの商品はこちらのキカイオー！

今回皆さまにお届けするのがこちらの商品でございます。

数々のロボットファンを魅了してきたスタジオぬえの河森正治と宮武一貴が企画に協力、その登場メカに命を吹き込んだ「超鋼戦紀キカイオー」。AMショーのカプコンブースを席巻するそのパワーの源の一つは、そのデザインにあります。両氏が手がけてきたメカデザインの数々を彷彿とさせるそのプレイヤーロボットは幾多のロボットを見てきたお客様でもきっとお気に入られることかと思います。

それに加えてアクション、対戦格闘とアーケードゲームジャンルの一翼を担ってきたカプコンが、その開発に着手。新規でゲームを始める方に優しく、手慣れた方なら、さらに高みを目指せるそのシステムも必ずご満足いただけるでしょう。また、合体・変形といったロボットアクションのロマンもここに実現。持てるポリゴン技術のすべてを投入して開発にあたりました。そしていまこのショーにて皆さまにふれていただき、半月後のゲームシーンを想像していただければと思います。



幕間のデモにもご注目ください。CPU戦では選択肢が現れることもあります。

それではここでゲームシステムのご紹介を…

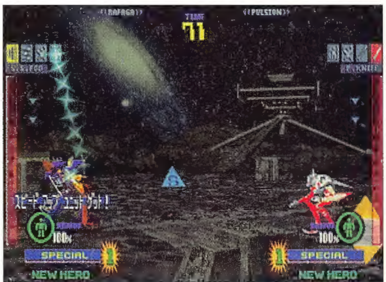
使用ボタンは4つ。左上から弱攻撃、強攻撃、ジャンプ、左下がガードとなっております。このボタンガードは慣れないお客様には不都合だと思われるかもしれません。ですが、各機体のアーマーゲージが0%にならない限り相手の攻撃を無条件で防いでくれます。しかもガードボタンを押したまま前ダッシュ（レバーをすばやく前に2回入れる）をしますと相手の攻撃をくらいながらではありますが、相手に向かってスチールダッシュという突進攻撃ができるのです。この突進攻撃を当てますと、相手はのけぞり、ここに連続技や各機体に搭載された必殺技を決めたりと幅広い動きへと発展できるのです。必殺技も1ボタン、もしくはレバーをすばやく後ろ・前＋ボタンで出すことができます。

最後に個性的な機体群の一部をご紹介しましょう。

ラファーガ：3段変形可能なこの機体は、地上ではスピナーモード、空中ではファイターモードそしてて人型のソルジャーモードと戦況に応じて変形して闘うことができるでしょう。

ワイズダック：この機体は重量級のため、ジャンプができません。ジャンプボタンを押すと地雷をセットします。その兵装とパワーで相手を圧倒しましょう。

そしてタイトル機体でもあるキカイオー。このロボットの特徴は、遠近どちらでも闘える兵装と、バランスのとれたパワーと機動力でしょう。これならどんな機体とでも五分以上の闘いができます。



アイテムはスタートボタンでセレクトして、両攻撃＋Jボタン押しで使用します。

いかがでしたか？当商品を直接触ってご覧になりたい、というお客さまがいらっしゃいましたらカプコンブースへお越しくださいませ。

MakerComment

今回ビデオゲームは「超鋼戦紀キカイオー」を出展します。どっちのゲームも対戦がポイント！友達と連れだって来てください。プライズ機もあるから忘れずcheck！だヨん。



ライデンファイターズJET

SEIBU セイブ開発

出展タイトル

●ライデンファイターズJET

出展ブースNo69

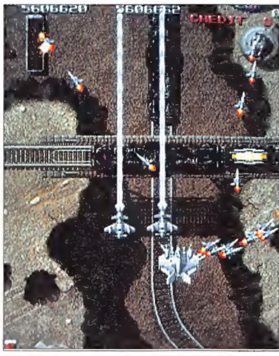
熱い稼ぎのシステムで知られている「ライデンファイターズJET」が、エイブルコーポレーションのブースでプレイできるぞ。もうお店でプレイしたことがある人もいるよね。自機のタイプはなんと14種類もあるから、自分にあった機体を選んでプレイしてみよう。

このゲームのステージ構成はプレイ成績による分岐になっているので、初心者は簡単なステージで、上級者はより難しいステージでプレイできる。プレイヤーのレベルに応じたステージが展開されるわけだね。だから、今回のゲームショーでは「シューティングはちょっと…」という人にもぜひプレイしてもらいたい。ちなみにおすすめ機体は破壊力がものすごいミクラスだ。試してみてね。

サブウェポンやフォーメーションなどの要素もあって、いろいろと遊べるシューティングゲームだぞ。



勲章を合体させ、育てていく稼ぎシステム。この勲章はなんと204万8000点！



JETで新たに加わった「レーザースレイブ」。自機をトレースして動く。

MakerComment

本作はシリーズの3作目に当たる続編です。新キャラや新ボーナスシステム、プレイヤーの腕前によって、より難易度の高いステージへ変化したりとすべての面でパワーアップしています。

ビデオゲーム以外でも楽しもう！

担当／石井ぜんじ

ショー会場に到着すると、マニアの人々を中心に盛り上がるのがメーカーブース。しかし、他にも面白いものがいっぱい出ているのがゲームショーである。単純にプレイヤーの立場から、ビデオゲームのメーカーブース以外の見どころ、穴場を探ってみよう。

まず、マニアの穴場なのがオペレーター関連のブース。ここは、メーカーブースほど広くはないものの、各社の新製品が集まっている。大手メーカーブースは広いが、人がごっちゃりと集まっていてなかなかプレイできない、というときに意外にすいていたりするのがオイシイ。ゲームをいち早くじっくり見てみたい、というマニアは結構こんなところにたむろしていることもある。

ゲームによっては、他のブースにはない作品があることもある。大手ではないが、その分オリジナリティのある味のある作品が以外にあるものだ。場合によってはその時にしか見られないゲームになってしまうこともあるので、カルトなマニアにとっては見逃せない。ワンポイントは光るものがあっても、実際にここからヒットしていくのは難しいのが現実というところ。

ビデオゲーム以外もいろいろある。筐体用のレバーやボタン、プライズもの、ぬいぐるみなども面白いが、個人的に気になるのが、乗り物のたぐいと謎のエレメカ類である。

その乗り物系だが、ショー会場ではかなりの数の乗り物が毎回出展される。それだけで結構遊園地気分にひたれる。普段いい年をしたおじさんが子供向けの乗り物に乗ってたりすると白い目でみられたりしそうだが、ここはショー会場。思う存分楽しめるというものだ。

こんな楽しみ方をしている人は私のまわりにも何人かいるので、隠れて意外に多くいるのではないか。中には彼女と2人で乗っていたりして。業者向けのショーなので不謹慎ではあるが、子供向け乗り物の良さは、そのほのぼの感である。今後もほのぼのひたれる乗り物も創っていってほしい。

昨年は、小さいジェットコースターみたいなものが会場に現れてびっくりした。ショー会場だとかなり恥ずかしいので乗らなかったが、楽しく乗っている人がかなりいたようだ。

また、必ずあるのが、スポーツ関連のアトラクションである。例えば必ず出展されるのがバスケットもの。ひたすら球をリングに入れるタイプが多く、なかなか忙しい。マイナーチェンジを繰り返していろいろ出ている。そんな中、バスケットものはまあわかるとして、最近卓球ものがでてきたのにはちょっとびっくりだ。ピンポン玉を狙ったところに打ち返すというもの。スポーツものの中ではインパクトが強かった。（ぜんじ）

TAITO 株式会社タイトー

出展タイトル
- ●オペレーションタイガー
- ●カオスヒート
  ほか数機種を予定

出展ブースNo 7

オペレーションタイガー

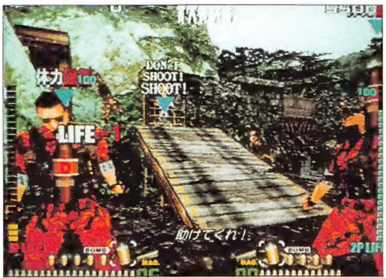
ガンシューティングの元祖的作品が今、ここによみがえる！

今からかれこれ11年前、ガンシューティングゲームの元祖的作品として、その後このジャンルの礎を築いたともいえる、タイトーの「オペレーションウルフ」。今回、長い沈黙を経て、このオペレーションシリーズの最新作がいよいよ登場する。その名は『オペレーションタイガー』だ。

キミは某国特殊部隊「SAT」（スペシャルエアサービスチーム）の一員となり、政治的緊張状態にある敵対国に潜入。捕虜の身となっている残りの仲間を救出し、輸送ヘリを奪って敵国から脱出するのが目的だ。

武装は、フルオート連射のサブマシンガンと、強力なボムの2つ。とにかくこのゲームは連射しながら進んでいくのが基本だが、弾数には限りがあるので、敵を倒すと出てくるアイテムを拾い、常に弾数をストックしながら先へと進もう。

注目は、筐体中央に搭載されている「スーパーウーハーユニット」機能。体を筐体に近づけながらプレイすると、爆音や地響きの重低音が直に腹部を直撃！戦場の臨場感を否応なしに演出してくれる素晴らしい機能だ。皆さんもぜひ一度お試しあれ。　（こーじ山下）



画面にはセリフの字幕も入ってくるので、まるで映画さながらに楽しむことができる。



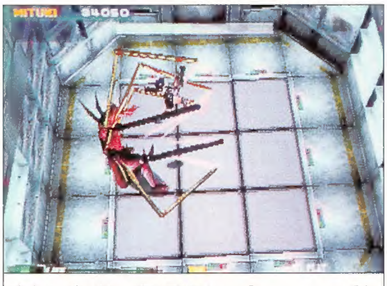
ステージによっては分岐する場面も。どちらを選ぶか慎重に考えよう。

カオスヒート

TAITO G NET 第1弾タイトル発表！

タイトーが今秋送り出す、最新のシステム基板「TAITO G NET」の第1弾作品、それがこの『カオスヒート』だ。

このシステム基板は、良質なゲームを安価で供給するのを可能にした非常に意欲的なもので、オペレーターの方にはぜひ見ていただきたい一品だ。



迫力のボス戦。溜め撃ちとサブカートリッジを駆使して戦え！

シューティングアクションだ！

で、肝心のゲームのほうはというと、「シューティングアクション」というジャンルの名の通り、撃って良し、避けてOKという感じで、非常に爽快感のあるゲームとなっている。

操作系も簡単で、ボタンはなんと2つだけ（ショットとサブウェポン）。

ショットボタンはいわゆる「通常ショット」ってやつで、基本中の基本。また、押しっぱなしにしてパワーをチャージすることにより、強力な「チャージ攻撃」をすることも可能。非常にシンプルだ。



さまざまなイベントでステージが分岐していくのも、カオスヒートの特徴だ。

サブウェポンボタンは、いわゆる弾数に制限があるが強力な攻撃ってやつだ。ゲーム中に出てくるサブカートリッジがそれで、種類が豊富にあり、攻撃法もさまざまだ。

ここで肝に銘じておいてほしいのが「サブカートリッジは多数出現する」ということ。つまり、どんどん使っていくのが正しい使用法なのだ。どこぞのボムといった具合にダメージが超高いとか、無敵になるといったことはないので、バリバリ使っていくのが常識となる。

もう1つ重要な操作がある。それは、レバー2回入れで「緊急回避」ができるということ。覚えておこう。

さて、これで説明は終わり。あとはタイトーブースに突っ走るだけ！（MVP）

MakerComment

各出展機種のイベントほか、PF2012・3on3バトル「サイキック・アライアンス」デモを開催！優勝したチームは、ゲーメスト杯決勝大会の「アライアンス」本選にご招待。一足先にG杯を体験だ！



ブラッディロア2

EIGHTING RAIZING

株式会社エイティング
株式会社ライジング

出展ブースNo 69

出展タイトル

●ブラッディロア2

人は誰しも獣化する可能性を秘めている。獣化対戦格闘ゲーム「ブラッディロア2」が前作を超えるスケールでショーに登場だ！

基本操作は1レバー＋4ボタン。パンチ、キック、ガード、そしてロア2最大の特徴である獣化ボタン（Bボタン）。

獣化後のメリットは人間時以上の攻撃力とジャンプ力、強力な獣人専用技が備わること、そして新要素「ビーストドライブ」の使用が承認されることである。「ビーストドライブ」とは獣の力を解放し、一気に大ダメージを与える大技。ただし使用後は人間に戻ってしまうので使いどころに注意しよう。

グラフィックも格段に進歩し、獣人時の動きもより獣らしくなった。前作ラスボスのウリコ（ネコ科半獣人）に加え、カメレオン、コウモリ、ヒョウ、昆虫（カブトムシ？）が加わりより多彩な闘いを見せてくれることだろう。（柵太郎）



ハーフビーストのウリコとカメレオン・ブスジマの一戦だ。



バットウーマン・ジェニーのビーストドライブ「スカイハイテンペスト」炸裂！

MakerComment

獣化格闘第2弾!!「ブラッディロア2」を、エイブルコーポレーションさんのブースにて、出展いたします。研ぎ澄まされた超獣の闘いを、ぜひ実際のプレイで体験してください。

マナー

担当／C・LAN

ショーならではのマナー問題

ショーでは前評判の高いゲームや大作の続編ものには黒山の人だかりができる。フリープレイということもあるが、列を作って並んでまでゲームの順番を待つという光景は、ゲームセンターの日常では滅多に見られないものだ。

対戦プレイをウリにしたゲームは、現在ほとんどの場合対戦台に入っている。そのため、ゲームセンターと同じ「負け抜け」というシステムがなんとなく暗黙の了解として定着している。しかし、かつてアクションやシューティングが大半を占めていた時代には、ここに軽視できない問題が生じていた。

それは継続プレイや占領プレイだ。ゲームをクリアするまで延々とコンティニューを繰り返したり、一台を数人で占領してしまう、というものである。ショーは発売前のゲームを「見る」場所なのだから、後ろに人が待っているときは（大抵の場合そうなのだが）、基本的に1プレイで席を立つ、それが良識ある行動というものだ。コンティニューも1、2回ならかわいいが、待つ身としては3回で嫌悪、5回で憎悪、10回を越えると殺意が芽生えるので注意しよう。

「ゲーメストの人がずっと継続プレイしている」というお客の苦情を受けて見に行ってみると、知らない人がゲーメストジャンパーを着てやっていた、なんて笑えないエピソードもあったりした。

最近ではこういう問題もあまり取り沙汰されなくなってきた。その理由はメーカーが面数の少ないショーバージョンを出展するようになった、運営側もショーの日程を増やすなどした、あるいはプレイヤーのマナーが向上したというのもあるかもしれない。だがそれよりも、時間のかかるアクションゲームが少なくなり、回転の速い対戦ゲームが中心になってきた、というのが大きいだろう。事実ガンシューやアクションゲームに関しては、今も変わらず最後までプレイする人が多い。並ぶほうもそれを当たり前のこととして受け止めているフシもあるが。

対戦に関してもまったく問題がないわけではない。どこでやり込んだのか、ショーで何十連勝もする人がいたりして、そんな人の後ろにうっかり並ぼうものなら、1時間以上も待たされてしまったりすることもある。いろいろな考え方があるだろうが、ショーは本来プレイヤーのためのものではないし、初めて触る人や新キャラを使いたい人もいるのだから、1プレイでゲームオーバーになるイベントモードや1人用専用台を用意したうえで、負け抜け制の対戦台も用意する、という形にしてもらいたい。ゲームセンターではなかなかこうはいかないが、ショーであればこれは十分可能なはずだ。

せっかく来たからには十分プレイしたい、という気持ちは誰にでもある。欲望と良識の狭間で、君はどう行動する？

KONAMI コナミ株式会社

出展ブースNo.57

出展タイトル

●グラディウスⅣ～復活(仮称)～
●beatmania3rdMIX
●ダンスダンスレボリューション
●pop'n music

グラディウスⅣ ～復活(仮称)～

グラディウスが遂に復活!? その真相とは？

グラディウスの最新作となるであろう「Ⅳ」が復活か？今回AMショーに先駆けてコナミ株式会社AM第2研究開発部部長の町口浩康氏にその真相を伺ってみた。

Q.グラディウスシリーズといえば、横スクロールシューティングの史上最高傑作と言われていますが、今この時代に横スクロールシューティング・グラディウスを復活させる意味と意気込みをお聞かせ下さい。

A.格闘ゲームが流行し、一時ゲームセンター（大型店舗は除く）は格闘ゲームファン一色になりました。ほかのジャンルのファンはアーケードゲームから家庭用ゲーム機へ移行し、アーケードユーザーが減少しています。

再びアーケードユーザーを呼び戻すため、全盛期のゲームセンターを取り戻したくて、ビデオゲームの基盤であるシューティングゲームの開発を行う事としました。またシューティングブームの復活も狙いたい。

Q.現在のコナミの高い技術力であれば、グラディウスの世界観は当時とはまた違った手法で演出、表現されると思います。そのあたりのグラディウス世界の新しいビジュアル表現は、どんな工夫が凝らされているのでしょうか。

A.使用するハードウエアは高性能CGハードウエアを使用する予定です。グラディウス開発当時より課題としていた「インタラクティブ性」をさらに強化し、当時のハードウエアでできなかった表現、そして動きに挑戦します。当然、家庭用ゲーム機でできない表現、遊びを目指す予定です。

Q.古くからのシューティングマニアが一番知りたいところは、「ソーラーアサルト」のような3D視点のものなのか、シリーズを継承した伝統的ともいえる横スクロールタイプなのかということだと思います。どのようなタイプのゲームなのでしょうか。また新しくシリーズを復活させるにあたって、今までにない新機軸やゲーム性の部分で新しく目指す方向性はあるのでしょうか。

A.今回はAM市場、シューティングゲーム等を含めて色々な意味での「復活」を目指し、「グラディウスⅣ～復活（仮称）～」で開発しています。タイトルからもお分かりの通り、ゲーム性（遊び方）は完成されたグラディウスシステムを崩すことなく継承し、正当なグラディウスシリーズの4作目です。

どうなるグラディウス

担当／石井ぜんじ

グラディウスといえば、1985年の横スクロールシューティングの名作である。まだAOUショーがなかった時代だが、その前身であるショーの出展機種であった。とっても昔の話である。

そして1987年のショーで隠し玉として鮮烈なデビューを飾ったのが、グラディウスⅡである。当時のマニアのまさに期待通り、いやそれを上回る出来にマニア達は狂喜乱舞した。その盛り上がり具合は、ストリートファイターⅡ、バーチャファイター2に匹敵するものだったと思う。

ゲームショーでは意外に隠し玉のゲームは少なく、何らかの形で発表されていたり、編集部には資料が来ていたりするものだ。しかしこのときはまったく情報はなく、完全にコナミ側が情報を伏せていた。それだけにインパクトが強かったのを覚えている。

グラディウスⅡによって、シューティング時代は頂点に達した。大きなキャラクターが表現しにくかった当時、神秘的なＳＦ的世界観を感じさせてくれるグラディウスシリーズは、ゲーマーの学生達のロマンをかきたてたのである。

その盛り上がりは、グラディウスⅢ以降、一気にしぼんでいく。それに代わって、ファイナルファイト、ストリートファイターⅡと続いて今に至るわけだ。

グラディウスシリーズは昔のシューティングマニアにとっては特別な想いをかき立てる存在である。格闘で言えば、ストリートファイターⅡやバーチャファイター2を振り返るようなものだ。他のシリーズとは、格が違う、といった感じである。そのぶん、どうなるのか、期待とともに不安も大きいというのが正直なシューティングマニアの心理である。グラディウスの世界観というのは、宇宙の神秘的なステージ構成にある。しかしグラディウスⅢが発売された当時は既に今から数年前である。今の技術力なら当時とは比較にならない凄い映像をついつい期待してしまう。今、この時に復活するにあたって、まず最初の見どころはそこだろう。

そして、対戦ゲームにはない、うまくなることによって先に進んでいくときの、新しい世界に遭遇するわくわく感が健在なのかどうか。もちろんシューティングとしてマニアックかどうかも気になる。

今の時代、ゲームセンターの常識を破って、スケールの大きいシューティングが受け入れられるか、可能なのか。それとも、オールドファッションとはまたひと味違うシステムを持っているのか。そのあたりのくわしいところは、ショー会場で、自分の目で確認してほしい。もちろんショーに行けなかったプレイヤーには、次号以降で緊急レポートを行っていく予定だ。



beatmania3rdMIX

待望の3rdがリリース！

お待ちかね！大人気DJシミュレーションゲーム「ビートマニア」の第3弾「beatmania 3rdMIX」が、いよいよAMショーで登場だ！

今回プレイできるモードは全部で4種類。ビギナー向けの練習モード「PRACTICE」に、音符が少なくゲージも上がりやすい3rdからの新モード「EASY」。そして前作からお馴染みの「NORMAL」モード。さらに！今回も「EXPERT」の上級者向けレベルも用意されているのだが、3rdではまずフルゲージからスタートし、「BAD」「POOR」の判定を出すとゲージが減っていくシステム。しかも各ステージをクリアしてもゲージはそのままで次のステージへ進み、ステージの途中ゲージが無くなった時点でゲームオーバーとなる！まさにビートマニアのコアユーザーへの挑戦状といっていいだろう。

そして気になる3rdの収録曲だが、前作までの7曲に加えて新曲はなんと12曲以上もリリースされることとなった！


新ジャンルも増え、曲も大幅アップしたぞ！

曲が増えたということは…、そう！曲のジャンルも増えたってことだよね！3rdでは新ジャンルの曲が豊富に用意され、従来からの「ｒｅｇｇａｅ」や「ｈｏｕｓｅ」なども新たにレコーディングされて収録されているのだ。

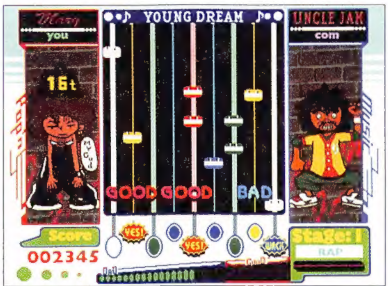
詳細は次号で詳しく紹介するぞ！



pop'n music

この「pop'nmusic」は明るくポップな筐体が特徴的なミュージックシミュレーションだ。ゲーム内容は、画面上の「ポップくんゲージ」の上に落ちてくる「ポップくん」を、それぞれのリズムのタイミングに合わせてボタンを叩いていくというもの。「ビートマニア」との相違点はコントロールパネルが大きく押しやすい9つのボタンになっているところ。

またこのゲームの注目点は「協力プレイのススメ」。友達同士でプレイしてクリアを目指そうというもので、多人数で楽しくプレイしよう。もちろん、シングルプレイでも楽しめるから、この筐体を見かけたら、ぜひチャレンジしてほしい。


タイミングを合わせて、リズミカルにボタンを叩いていく。ん？Jamおじさん？





Dance Dance Revolution

ビートマニアが 「DJシミュレーションゲーム」なら、この新作は「ダンスシミュレーションゲーム」といっていいだろう。その名も「ダンスダンスレボリューション」！

ゲームの遊び方は、音楽に合わせて画面上に出現する4つの矢印の指示通りにフットパネルを踏んでいくというもの。タイミングよくフットパネルを踏んでいけばダンスゲージが上がっていき、スコアもアップしていく。各ステージでダンスゲージが残っていればステージクリアとなるが、タイミングを誤ったりするとダンスゲージが減っていき、ダンスゲージが無くなった時点でゲームオーバーになる。


フットパネルでプレイするゲーム性はまさにダンスシミュレーションゲームの名にふさわしい。

プレイモードは「EASY」「NORMAL」「HARD」の3タイプ。自分にあったレベルでプレイし、慣れてきたらプレイレベルを上げていこう。

MakerComment

今回のコナミブースの注目は最終日の「〜ビートマニア日本一頂上決戦〜ビートマニア バトル・オブ・ザ・クライマックス1998」です。最強DJが決まる決勝大会。ご期待ください！

VISCO 株式会社ビスコ

出展ブースNo.64

出展タイトル

- ●クイズグルメバトル料理王選手権
- ●フリップショット
- ●STAR SOLDIER VANISHING EARTH
- ●St.AndrewsOld Course
- ●ELEVEN BEAT WORLD TOURNAMENT



クイズグルメバトル料理王選手権

実写取り込みの超常料理人による悶絶料理クイズ大戦が今始まってしまう…。

クイズの前にまず自分の分身たる料理人を選ぶのだが、ラッパー（スクラッチで料理）やらピエールもどき（フェンシングで料理）やらとマトモな料理人は見あたらないので観念しよう。

次に自分が調理する品目を選び、いよいよCPUとの料理バトル開始だ！料理の各行程（盛りつけなど）ごとにノルマをクリアしてゆこう。

正解数が多く、また早押しであればあるほどその行程は上出来ということだ。全行程の総合点でCPUとの料理の優劣が審査されるぞ。

クイズは食に関した物から出題される。腹の虫を鳴らしながらレッツプレイ！



ラップ多国籍料理人亨VS.仮面の洋風シェフドメーヌ！一見料理に見えないのがミソ。



バトルに勝つとこのとおり料理が現れる。実在の一流料理店を取材したそうだ。

フリップショット

ルールは簡単、球をキャラの持つ盾で弾き返し敵陣地の的をすべて破壊すれば勝ちだ。各キャラには必殺技とスライディング、必殺技返し、そして挑発が標準装備されている。

必殺技は使いたいほうだい。自分でボールを操作できたり、ボールが一時的に消えたりとひとクセもふたクセもある必殺技を活用して相手をねじ伏せるのだ！キャラは容赦なくアメコミ調で、寒さ100万倍だ！



根元珍太（1P）の必殺技！赤貧スペシャル炸裂！

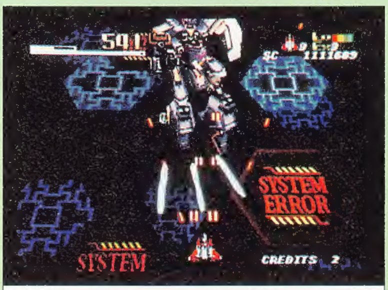
MakerComment

9月に発売する「NINTENDO64」の主要部品を業務用ゲームシステムに転用した新システムボード「アレック64」のソフトをメインにSSVなどこの秋の新製品をど〜んと出展します。

Nintendo 64ソフトがアーケードに登場！その名も「Aleck 64」system

STAR SOLDIER VANISHING EARTH

家庭用で人気の正統派シューティング最新作だ。おなじみの編隊全滅ボーナスや合体前破壊ボーナスのほかにコンボボーナスなどがある。自機は3タイプあるので好きな機体を選択しよう。



1面ボス・デュオコス3.3Cと交戦中。ボス登場デモが身震いするほどかっこいいぞ！

St. Andrews Old Course

セントアンドリュース〜は世界最古のコースを忠実に再現したゴルフゲームだ。特筆すべきは新感覚のスイング入力だろう。レバーを下に引きスイングの強さを調節放すことでボールが打ち出される。



フレンドリーモード（2人プレイ）とは1つのボールを2人で交互に打っていくやり方だ。

ELEVEN BEAT WORLD TOURNAMENT

サッカーゲームに必要なスピード感を十二分に研究したのがこの「イレブンビート」だ。イエローカードやレッドカードによるペナルティは次試合に持ち越されないのでガンガンいこうぜ！



これだけのチームがあると選ぶのに迷っちゃうね。フランスでしょ、やっぱり。

SUCCESS 株式会社サクセス



コットンブーメラン

出展タイトル

●コットンブーメラン

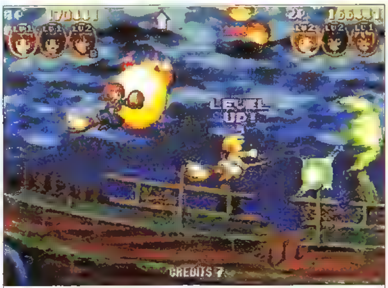
出展ブースNo 1

あのすちゃらかシューティングが帰ってきた。「コットン2」よりアプリとそのお供ニードルというキャラを引き継ぎ、おなじみコットンとシルクのデコボココンビがおりなす痛快道中劇。しかも今回は新しい残機システムにより、これらのコンビを本当にプレイできるのだ。



シルク、ニードルを除き、つかんでいる状態でもショットが撃てるのだ（出前撃ち）。

前作は体力制だったのだが、「ブーメラン」では属性の違うコットンやアプリ、シルク、ニードルの中から残機を選びゲームをスタートさせる。チェンジボタンにより仲間とは交代可能。当然、1発当たれば1人？失うので前作の要領で弾に当たらないように注意。



アクションボタン（Bボタン）は、距離によって、つかみかパンチに変わる。

ちなみに属性とは、メインショットや魔法の種類（敵を封印したときに関係する）や、サブショットの種類の違いをさす。キャラセレ時に大きく表示される（1人プレイ時のみ）ので、よく見て選ぼう。

敵をコマンドショットや魔法で封印してHIT数を稼ぐ連爆システムも健在なほか、新たに加わったアクションボタンで、敵にパンチをくらわせることができたりと爽快さが増している。また、このパンチは弾消しにもなるのでよく拳を磨こう。

気持ち難度は高めだが、破壊感と幕間デモのスチャラカ感を味わうためにも、ショー会場ではぜひ一度プレイすべし！

ビデオ出展 参考出展

担当／石井ぜんじ

ビデオゲームの出展の仕方にはいろいろなタイプがある。本来は完成した状態で出せるのが望ましいのだろうが、なかなかそうもいかないようだ。早めに紹介して期待感持たせたい、反応を知りたいなどの思惑から、ゲームによって完成度がまちまちな場合が多く、場合によってはビデオ出展ということもある。ビデオ出展とは、ゲームができる状態のものは出展せず、ビデオ映像のみで新製品を紹介することである。

ビデオ出展は昔はあまりなかったが、最近ではしばしば見られる出展パターンである。だが、期待感をあおる効果はあるが、実際遊べるものを見てみないとイメージと大きく違う場合があるので、注意しなければいけない。そこにオペレーターの不安と警戒もある。

ビデオ出展が増えた背景には、開発が大がかりになり、イメージ戦略に多くの費用をかけてもとにかくアピールしていこうというメーカー戦略がある。続編ものの場合はゲームが出来ていなくても設定はあるので、早めにビデオで紹介されることも多い。

実はビデオ出展といっても、開発度によってその内容は大きく違う。ゲームはそれなりにできているのだが、他に出展するものがある場合はビデオ出展になることがある。全然作っていなくても、イメージ的なビデオを作る場合もあるし、ゲームにはなっていないが絵が出来ている場合は、グラフィックをうまく編集して見せることもある。ビデオの内容から、開発度を推定し、いつ発売になるのかを業界人はいつも注意しているものだ。

内容がはっきりしないためさまざまな憶測を生むビデオ出展だが、意外な成りゆきになることがある。ビデオ出展したら、メーカーが思っていた以上に期待感が盛り上がってしまう場合だ。こうなるとメーカーとしても後に引けなくなり、期待に応えるために必死に作り込むことになる。これで内容の深いゲームになってくれれば、プレイヤーにとってはラッキーという感じだろう。

ゲームが完成していないが、何とか見せられる、と判断した場合は、参考出展として出展される。このときには、完成度50％のように完成度が表示されている場合がある。この完成度というのは、メーカーとしては完成品ではありませんよ、という主張が込められている。

ところが、完成度の％というのは、特に統一された基準があるというわけではない。各メーカーがそれぞれの基準を持って表示している。そんなわけで、同じ60％でも、まだ入っていないフューチャーが多いこともあるし、調整のみを残すこともある。59％とか半端な数字になることもあり、そのときのメーカーの考えが微妙に現れるのが面白いところだ。（ぜんじ）

SPIKEOUT™
DIGITAL BATTLE ONLINE

スパイクアウト

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

出展ブースNo 68

出展タイトル

- スパイクアウト
- スターウォーズ・トリロジー・アーケード
- ストレスバスターズ
- ダートデビル
- オーシャンハンター

またやってくれます

あのセガが、今度はアクションゲームを出してきた。バーチャファイター3で有名なシステム基板、MODEL3で敵味方入り乱れての大乱闘を実現したのだ。勿論、画面は全てポリゴンで形成され、地形的要素もふんだんに織り混ざりこれはやらなきゃ損って奴だね。



ダッシュ中の攻撃がヒット!!ポリゴンならではのリアルさが痛快なこのゲーム。

通信ですよ、通信！

スパイクアウトのウリの1つである通信プレイ。これは従来の2Pプレイと大きく異なったものだ。従来の2Pプレイだと、1画面に2人表示されるのが普通だが、通信ということはつまり、

- 1人1人好きに動かせる

のである。

例えば1人が全く視界外で敵と戦っていることもできるし、普通に協力して敵を倒していくこともできる。これは文章で読むと「ふ〜ん」というかんじだが、実際にやってみればこの自由度の高い協力プレイに驚かされるはず。

協力プレイでシメシメ

実際に協力プレイと言っても、このスパイクアウトだと、その臨場感がハンパじゃない。自分の目の前に敵が大勢いて、その奥から相棒がパワーを溜めて一網打尽を狙ったり,1人がボスを相手にして相棒がザコを処理したり、極めつきは写真のように背後から敵をはがい絞めにしておいて、正面から相棒に襲わせる、なんてことも可能だ。いずれの戦法も今までの協力プレイと考え自体は変わらないけど、やっぱポリゴンがリアルというか、全く次元が違うんだよね。やればわかるよ、きっと。



後ろのほうで相棒がパワーを溜めて待っている。こういった協力プレイが面白いね。



敵、いとあわれ。プレイヤーにボコボコにされるのがややかわいそうではある。

操作系を覚えてしまおう

スパイクアウトの筐体の前に行き、さあプレイと思った時にインストカードを見ると、「ん？やや複雑なのか？」と感じる人もいるだろう。そこで、これは絶対に覚えておきたい、と思われる操作をざっと説明しておこう。

まずは一番左のS。これはシフトボタンで、自分の向いている方向に方向固定をする。敵のほうに向いたら常に押しっ放しにして移動しよう。

次に左から2番目のB。これがパンチ連打によるコンビネーションを出すビートボタン。基本攻撃だ。

左から3番目のボタンはC。チャージ攻撃である。気合を溜めてガツンと一発お見舞いするボタンだ。チャージは攻撃中や掴み中でも溜めはじめることができるぞ。

一番右のボタンはJ。ジャンプするのだが、あまり使わなくていい。それよりも覚えておいてほしいのが、B+Cの同時押しだ。これは下段攻撃になり、追加でボタンを押せばもう1発攻撃が出せるのだ。

これでとりあえずはOK。多人数でワイワイプレイしよう。(MVP)



B+Cの下段攻撃でどんどん転ばしていこう。追加入力の技は敵を吹っ飛ばすか叩きつけるぞ。



レバーを相手方向に入れれば掴むぞ。ここからビートボタンで投げてしまおう。

Maker Comment

スタート時にほかのプレイヤーと協力するかどうか選択できるようになっています。もちろん、一人でゲームを始めてもOKですが、知らない人とでもぜひ協力プレイを楽しんで下さい。

STAR WARS TRILOGY ARCADE
スターウォーズ・トリロジー・アーケード

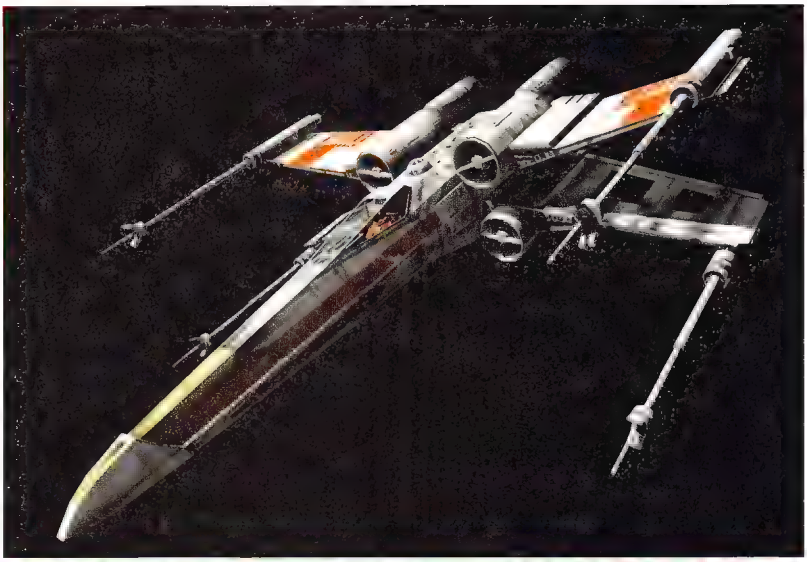
ファン待望の新作

昨年、スターウォーズ公開20周年記念ということで、リメイクして再公開されたスターウォーズ3部作が、アーケードゲームになってセガから発売されることになった。今まで数々のスターウォーズゲームが発売されてきたが、今回のハードはモデル3なので、かなりハイクオリティなゲームになることは間違いなく、ファンも納得できるはずだ。

ゲームシステムは基本的に、映画に出てきたメカに乗って戦う3Dシューティングだが、ライトセイバー（光剣）を使って遊ぶステージなども考えているとのこと。システムは自分で全て操縦するわけではなく、狙って撃つだけというガンシューティングに近いタイプになっているようだ。これにより、迫力ある演出をじっくり味わえるようになるのだ。

有名な名場面の数々を体験できるように、プレイヤーの特定はせず、さまざまな場面のキャラクターへと変化するようになっている。総ステージ数は4面＋αで、１人プレイ専用。全6面で3部作の名場面が凝縮、Xウイングでデススターを攻略するステージや、スピーダーバイクでデッドヒートを繰り広げるといったさまざまなステージが用意される予定。

発売が、1998年冬ということなので少し時間があるが、今回のAMショーに出展されているので、ぜひプレイして見てほしい。



ミッション形式のステージ

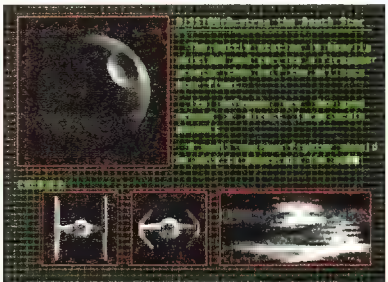
各ステージがミッション形式になっていて、成功・失敗に関わらずクリアはできるが、成功しておいたほうがいいことがあるらしい。ステージの順番は選択可能なので、その日の気分で好きなステージを遊べるのは嬉しい。ステージを絞ってしコアアップに励むこともできるだろう。また、ステージ自体の流れは一本道だが、イベントの成否やスキルによってちょっとした変化が起きるというから、遊びこんでさまざまな発見をしよう。(SHO)



スコアも当然ある。サクセッシブという画面表示が気になる。

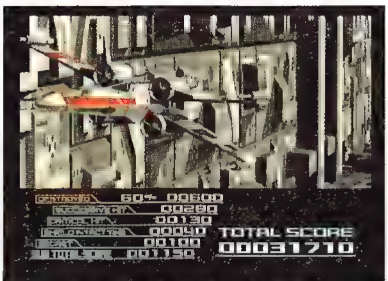


ステージ1がこれから始まる！まず最初にX-WINGに乗ることになる。


そして目標はデススター。下の3機がENMYとなる。



デススターの表層部なのか。当然あの有名なイベントが用意されているよね。



クリア時にはさまざまなポイントが加算される。

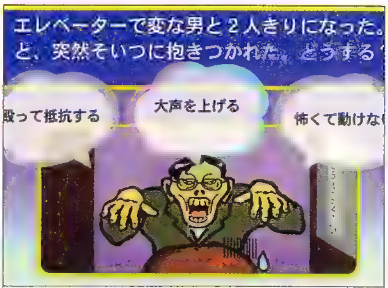

当然ながら成功があれば失敗もある。それでもクリアは可能だ。



プレイヤーの生年月日、性別、そしてゲームで質問をされる10コの質問に答えるだけでなんとストレスの種類と量を測定しちゃおう！というのがこのゲームの遊び方！それらを終えると、測定結果がプリントされるのだが、そのプリントされる時間もストレスを発散するゲームでプレイヤーを退屈させせないようにしてくれたりもするのだ！

どんなストレスが溜まっているのかがこれでわかるわけだが、その解消法を教えてくれることも忘れていない。

さらに2人でプレイをする場合は、その2人の間で受けたり与えたりしているストレス度までも測定しちゃうのです！



どうする？あなた！突然のことだから考えて答えてしまうとちょっと違う結果になるかもね！



うむ、こんなこともあるかも！でも真ん中の感じ方はどうやったら出てくるのかしら…。

クイズゲームということで、ボタンのみで遊ぶのかというとそうではなく、1ボタンのほかに、1レバーでゲームを展開していくのだ！

今までの相性占いとは違う「ストレス」測定ゲームは、新しい2人の関係を作ってくれること間違いなしだね（不安…）。





4輪のダートレースを題材に3DCGボード「モデル3」を駆使したレースゲームが登場！

ダートレースならではの豪快な走りがこのゲームのウリとなる部分になるわけだが、5種類存在するマシンの各々の性能により（ステアリングの感じやドリフトの感じなど）自分の展開したいレースを演出することも可能になっている！「モデル3」を使っていることで、視覚から「リアルさ」を体験できるわけだが、それ以外にも、マシンがギャップを乗り越えたり、コーナーを抜けているような路面状況や、他車や壁などに接触したときの演出として、ステアリングがその状況に応じて動くことでレースの雰囲気を盛り上げてくれる。さらには、シートに装着されたスピーカーから熱いビートのサウンドが流れたり、足元に装着されたウーハーを振動させたりして身体全体で体感ができるようになっているのだ！



ダートレースでこんなシーンはどこでも起こる！構わず突っ込めー！



自分の順位がすぐわかるほかに、レーダー画面で敵車の位置も把握することができる！

画面の上方には、ダートレースマシンをイメージしたフォグランプ調のディスプレイが付いており、ゲーム中に起こる状況に反応して激しく点滅もするようになっている！

コースはダートを中心にレベル別に3つのコースが用意されている。

視点は「ボンネットビュー」「コックピットビュー」「リアビュー」「バードアイビュー」の4つを用意！最高で4台まで通信可能のゲームとなっている！

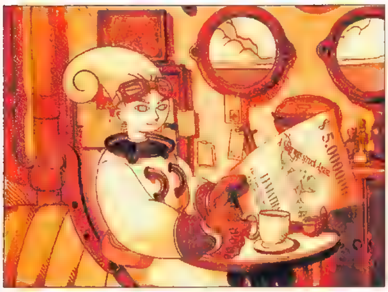
MakerComment

今回、出展する「ダートデビル」は荒れ地を駆け抜けるアメリカンなレースゲーム。砂埃を巻き上げながらカーブをドリフトしていくオフロードーの姿は大迫力。ぜひ会場でステアリングを握ってみてくれ。



「モデル3」を駆使し、世界の7つの海を舞台にした3DCGガンシューティングゲームが登場する！

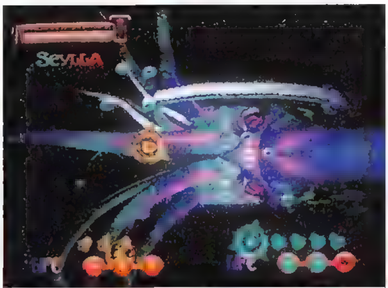
世界に7つの海があり、そこには7匹のモンスターが棲むというが、その7匹のモンスターを倒すというのがこのゲームのストーリー。それらを倒すために2人の少年が立ち上がった！





ヌワ～とあらわれているが、ゲーム中ではそんなゆっくりではない！撃て、撃てーっ！

ステージは7つの海からもわかる通り7ステージからできている。最終ステージは巨大な？？？が登場！いかに…。



コ、コイツは？こういうヤツの攻撃はどこからくるかわかりにくいのが難点！

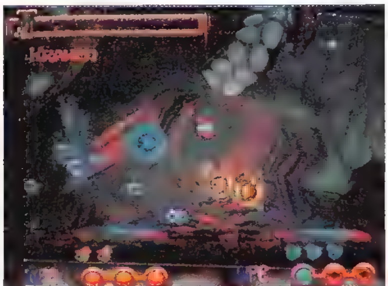
プレイヤーは、ショックガン搭載の水中スクーターで海中を移動していく。

次にプレイヤーに襲いかかるサメやバラクーダなどをそのショックガンで次々に倒していく。



突然口を開けて突っ込んで来ることも！素早く反応してトリガーを引かないと！

ちなみに7つの海とは今とは違う文明が栄えていた頃のもの！



巨大タコ「クラーケン」！正に海洋怪物勢揃いです。

メーカーブースの見どころ

担当／石井ぜんじ

ショー会場のメーカーブースはメーカーごとに違った趣向を凝らしているので、それに注目してみるのもいいだろう。最近は派手なイベント・パフォーマンスは少なくなっているが、業者向けの発表会ととるか、ユーザーへ向けてのサービスを考えるかで方向性はかなり変わってくる。あまりコスプレばかりが目立ったり、ゲーム大会が大がかりになるのも考えものだ。しかし、そもそもゲームは人をいかに楽しませるかなので個人的には多少なりともショーアップされていてほしいと思う。

メーカーブースのイベントといえば、ゲームの説明とミニゲーム大会などがある。その中で、最近はステージを使って対談が行われることもある。今後の業界を占う意味では、単なるゲーム紹介だけでなく、こんなイベントも多くなると面白い。メーカーの垣根を越えて、他のメーカー同士で対談する、ということも行っていってもらいたいものだ。

また、目立つのが巨大なモニターに映し出されるプロモーションビデオである。毎回見応えのあるのがＳＮＫで、時間と予算をかけて見応えのあるものを作り上げてくれる。その他にも各社気合いの入ったビデオを流しているので、ショーでは見逃すわけにはいかない。

入場者が集めなければならない重要アイテムに、各社のパンフレットがある。マニアにも必携アイテムだが、本来オペレーターには（もちろん編集部にも）重要な情報源である。数日間保たせるために、午後になると品切れになって手に入らないことも多い。

人気のメーカーはマニアが殺到して行列を作り、オペレーターが困ることもあった。しかし、最近はあんまりそんな光景は見かけない。みんなが注目して虜になるくらいのゲーム・キャラクターが出てきてほしいものだ。

そのパンフレット類を入れて持ち運ぶのが、メーカーから一緒に渡される手提げ袋である。カプコンが最初だと思ったが、あるとき思いっきり大きい手提げ袋が登場した。大きいので、当然他のメーカーの袋も中に入れることになる。すると、誰もがそのメーカーの袋を提げるので、メーカーのこれ以上ない宣伝になるというわけだ。それ以来、手提げ袋は大型化の一途をたどっている。

最近は見られないが、大昔にショーで個人的に気にいっていたのが、ジャレコのジャレコ虫である。これは虫のキャラクターだが、ワッペンのように服にくっつけることが出来た。コンパニオンのおねえさんがカゴのなかにいっぱいジャレコ虫を入れていて、通りかかる人に「おひとつどうですか」という感じでひっつけていってくれたのだ。こんな感じの楽しいアイテムを期待したい。

A long time ago in the galaxy far, far away ...

STAR WARS TRILOGY™ ARCADE

スターウォーズ・トリロジー・アーケード

COMING SOON

See you this winter.







Millennium Falcon



X-wing Starfighter



TIE Advanced



AT-AT



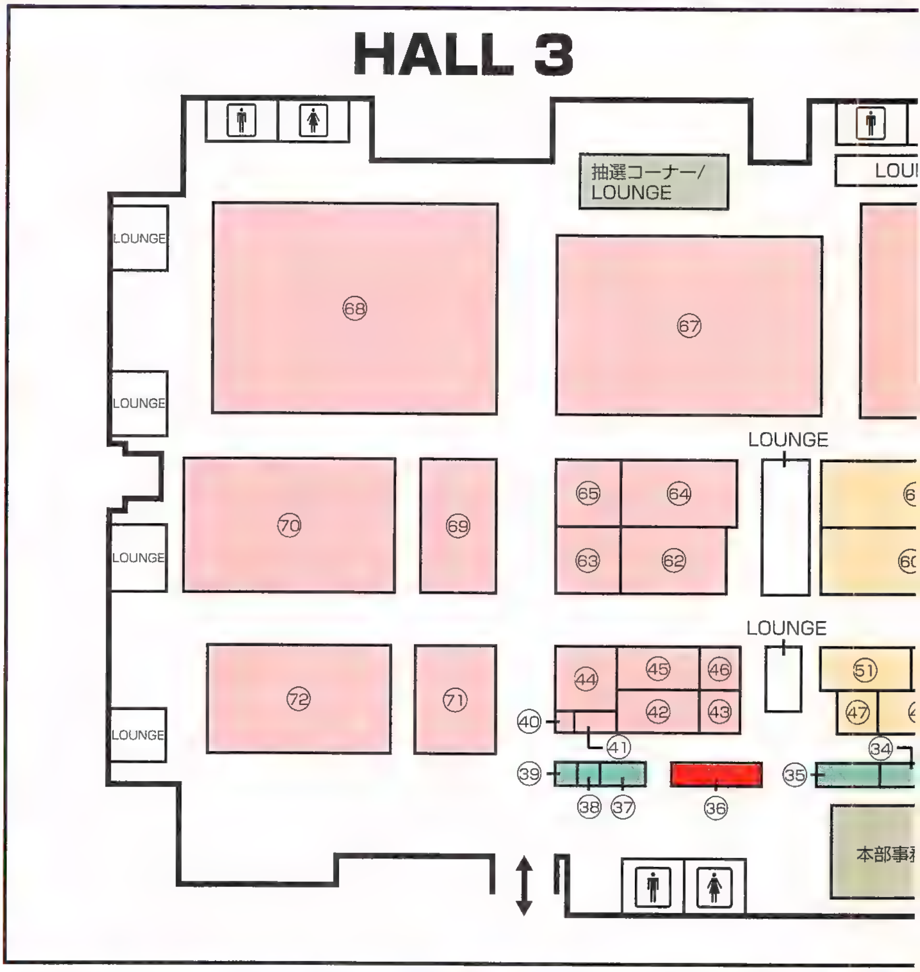
A-wing Starfighter

SEGA™


フルスケールでリアルに創られた
街中で、敵をガンガン倒す快感!
SPIKEOUT™
DIGITAL BATTLE ONLINE
スパイクアウト
最高4人同時参加の協力プレイが可能な通信システムを使用。
新しい遊びを提供する、ネットワーク型マルチアクションゲーム。
© SEGA 1998
The Ocean Hunter
The Seven Seas Adventure
オーシャンハンター
超リアルCGで海底の美しさと
迫力を完全再現!!最新の水中
3Dガンシューティングゲーム!
Panthalassa
Western Sea
ダートデビルス
DIRT DEVILS™
© SEGA 1998
ぶつけ合いとジャンプの連続。敵車を蹴散
らす迫力と熱い走りのオフロードエンデューロ。
ダートレースの醍醐味と面白さを完全再現。
TOYOTA
BFGoodrich
Hella
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
THE HOUSE OF THE DEAD 2
ORIGINAL SIN
© SEGA 1996,1998
あの悪夢、再び...
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
電　話 03(5737)7539 (AM販売事業部)

AMショー最強マップはこれだ！

場所：東京ビックサイト
一般入場日：
9月19日（土）20日（日）
AM9:00～PM5:00
（入場はPM4:00まで）
入場料：
大人（高校生以上）
前売1000円（当日1500円）
女性・子供
前売り500円（当日1000円）



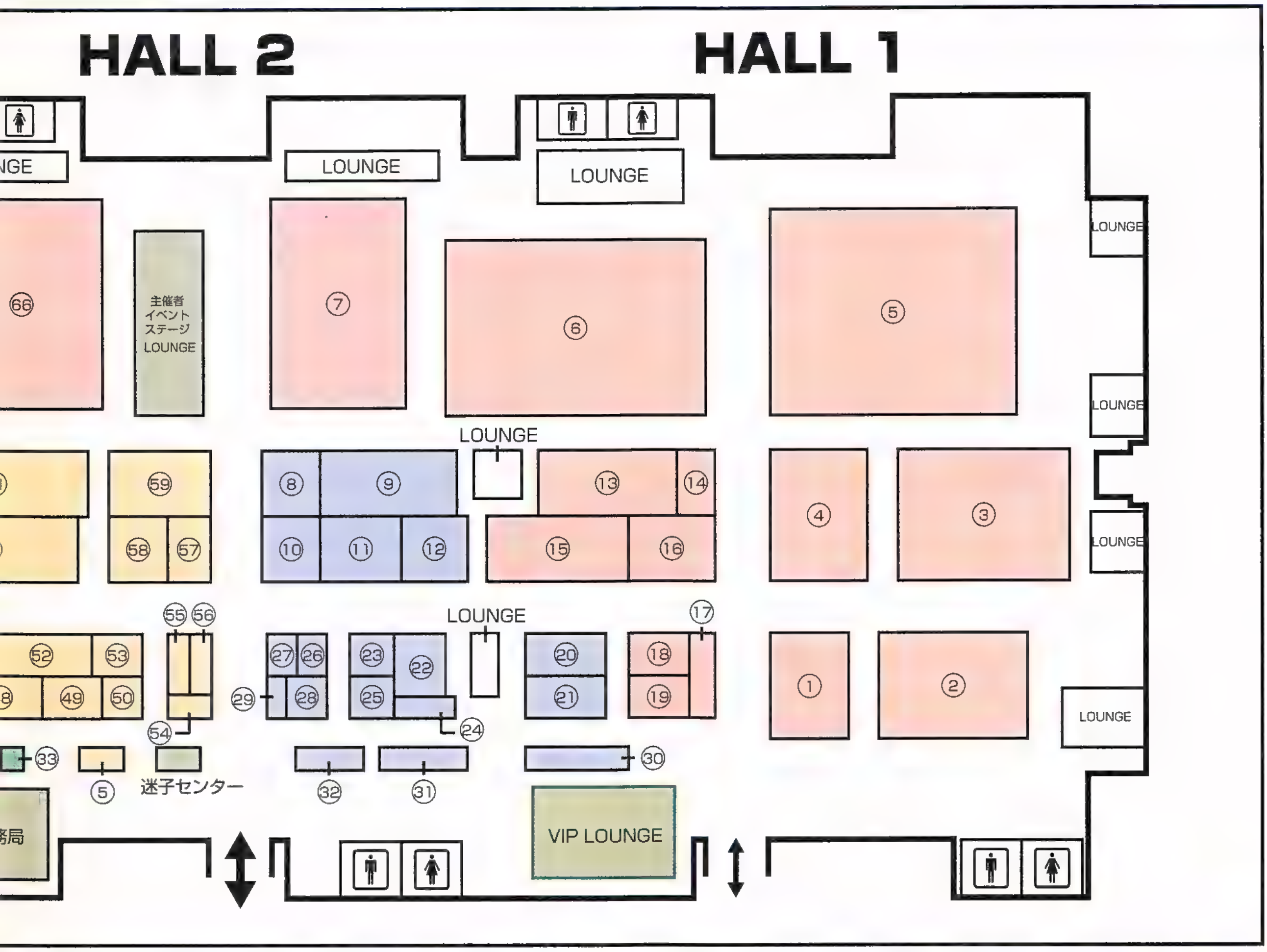
AMショーブースINDEX（50音順）

■アーケードゾーン

アイマックス ―― 45
ATARI GAMES/MIDWAY GAMES ―― 18
▼VAPOR TEX
サイト4
アトラス ―― 72
エイブルコーポレーション ―― 69
▼ブラッディロア2（エイティング/ライジング）
ライデンファイターズJET（ライズ/セイブ開発）
エス・エヌ・ケイ ―― 66
▼SAMURAI SPIRITS2アスラ斬魔伝
ビーストバスターズセカンドナイトメア
ショックトルーパーズ2ndスカッド（ザウルス）
エヌエムケイ ―― 63
太平技研工業 ―― 71
オムロン ―― 19
カトウ製作所 ―― 14
カプコン ―― 6
▼超鋼戦紀キカイオー
ジョジョの奇妙な冒険
マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
ケイアンドユウ ―― 40

コナミ ―― 57
▼グラディウスⅣ～復活（仮）～
ビートマニア3rdMIX
ダンスダンスレボリューション
ポップンミュージック
こまや ―― 16
サミー ―― 4
シグマ ―― 3
ジャレコ ―― 13
セガ・エンタープライゼス ―― 68
▼オーシャンハンター
ストレスバスターズ
スパイクアウト
ダートデビル
スターウォーズ・トリロジー・アーケード
パイロットキッズ（彩京）
総商 ―― 62
▼ガンバード2（彩京）
対戦ホットギミック快楽天（彩京）
タイトー ―― 7
▼カオスヒート
オペレーションタイガー

ガンバード2（彩京）
対戦ホットギミック快楽天（彩京）
タカラアミューズメント ―― 65
テクモ ―― 1
▼デッドオアアライブ++
エランドール（サイトメア）
フレームガンナー（ギャップス）
コットンブーメラン（サクセス）
メイス（ミッドウェイ/アタリ）
トーワジャパン ―― 2
▼VS麻雀乙女繚乱（カネコ）
パズループ（ミッチェル）
ナムコ ―― 5
▼ファイティングレイヤー
レースオン！
ガンメンウォーズ
アタックプラレール
ダービークイズ　マイドリームホース
日本システム ―― 42
▼パズルでボウリング（仮）
弾銃フィーバロン（ケイブ）
バーリーサービス ―― 17



▼ガンバード2（彩京）
対戦ホットギミック快楽天（彩京）
VS麻雀乙女繚乱（カネコ）
パンプレスト —— 70
ビスコ —— 64
▼クイズグルメバトル料理王
フリップショット
スターソルジャー（ハドソン）
イレブンビートワールドトーナメント（ハドソン）
セントアンドリュース　ゴールドコース（セタ）
富士電子工業 —— 41
ホクセイ —— 44
ママトップ —— 43
マルカ —— 46
ユウビス —— 15
▼アシュラブレード
ガンバード2（彩京）
対戦ホットギミック快楽天（彩京）
■ファミリーゾーン
朝日エンジニアリング —— 58
AMERICAN HI-STRIKER —— 73
大阪娯楽機製作所 —— 50

岡本製作所 —— 55
協和プレイプロダクツ —— 49
サノヤス・ヒシノ明昌 —— 52
三精輸送機 —— 47
シーキュー・アメニック —— 48
泉陽興/泉陽機工 —— 60
トーゴ —— 61
日邦産業 —— 57
豊永産業 —— 51
ホープ —— 59
眞砂工業 —— 56
ミゼッティ工業 —— 54
友栄 —— 53
■関連ゾーン
旭精工 —— 10
アミューズ —— 23
エイコー —— 12
エスケイジャパン —— 20
三和電子 —— 8
システムサービス —— 22
スガツネ工業 —— 31
スクラッチ —— 21

セイミツ工業 —— 30
大仙産商 —— 25
中部商事 —— 27
トーケン —— 29
トップ産業 —— 32
日本コンラックス —— 24
ピーナッツクラブ —— 11
光新星 —— 28
ブルーム —— 26
リバーサービス —— 9
■出版ゾーン
アミューズメント産業出版 —— 37
アミューズメント通信社 —— 39
INTERGAME —— 33
エイ・クリエイト —— 35
新声社 —— 36
綜合ユニコム —— 34
THE WORLD'S FAIR(EUROSLOT) —— 38

NAMCO

株式会社ナムコ

出展ブースNo 5

出展タイトル

- ●ファイティングレイヤー
- ●レースオン！
- ●ガンメンウォーズ
- ●アタックプラレール
- ●ダービークイズ　マイドリームホース

FIGHTING LAYER

ファイティングレイヤー

既に前号と今号の本誌のほうでも紹介している「ファイティングレイヤー」だが、ここでは新たな情報も交えつつ詳しく説明していこう。

3D+2D=ファイティングレイヤー？

このゲームは、同社の「ストリートファイターEXシリーズ」と基本的なゲームシステムが似ていて、操作方法は8方向レバーと6個ボタンを使用する。6個のボタンはそれぞれ弱中強のパンチとキックに対応していて、ガードは3D格闘ゲームで多く使われるボタンガードではなくレバーを後ろに引いて行う。「ボタンガードが苦手なので3Dはちょっと…」という人でも、2D格闘の経験があればスンナリ入っていくことができる。

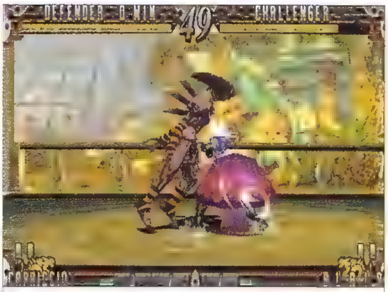


これが「ファイティングレイヤー」の画面写真、日米の空手家対決が実現。

個性的な登場キャラクターたち

このゲームで使えるプレイヤーキャラは、すべてアリカオリジナルの全12キャラ。日本人空手家のテツオ、アメリカンポリスのジョージ、ヌンチャク飾りの少女ラン、怪しげなボディペインティングのカプリッチョなど、このゲームが初出の10キャラに加えて、「ストリートファイターEX」からアレンとブレアの2キャラが登場する。

このゲームの大きな特徴として、各キャラクターが他のキャラとは性質の違う「何か」を持っているというのがある。例えば、2段ジャンプができるキャラがいたり、イージーコンビネーション（これについては後述）で分岐できるキャラがいたり、倒れている相手を起こすことができるキャラがいたりと、そのキャラだけにしかないルールみたいなものが存在するのである。



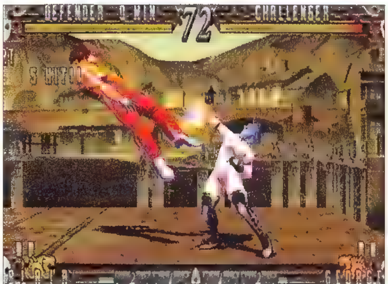
カプリッチョがキノコを使った連携をブレアに仕掛けている。

レイヤーならではのシステムとは

ここではシステム的に「ファイティングレイヤー」ならでは、というものを2つ紹介していこう。

●イージーコンビネーション

このシステムは、特定のボタンを連打しているだけで次々と違った技に変化していき、キャラクターごとに決まった連続攻撃を簡単に繰り出すことができるというもの。



イージーコンビネーションか？通常技キャンセルのシュートアッパーか？

キャラクターによってそのまま連続技になったり、最後の技が浮かせ技になっていたり、先ほども書いたように途中で分岐できたり、イージーコンビネーションを幾つか持っていたりと様々なバリエーションがある。

とりあえず今思いつくだけでも、最後まで出し切ってキャンセルして必殺技につなげたり、途中で止めて投げにいったり様子を見たりといった使い方が考えられるので、かなり発展性のありそうなシステムである。

●スーパーイリューション

これは画期的な緊急回避システムで、自分が攻撃を出しているとき以外ならばいつでもどんなときでも逃げることができるというものである。たとえ相手に転ばされて倒れていても、連続技をくらっている最中でも、投げられているときでさえも逃げることができる。しかも、スーパーイリューションの直後にバレッジブロウゲージ（画面下のほうにある数字の書いてあるゲージのこと、EXシリーズのコンボゲージと同じようなもの）がフルの状態になるという、まさに至れり尽くせりのシステムである。

しかし、これを使うことができるのは1試合中に（2本先取するまで）1回こっきりである。画面下のキャラ名のところの龍のマークが光っているときは使用可能を表している。



こんな状態からでもスーパーイリューションで抜け出せるらしい。

MakerComment

アリカオリジナル「新機軸3D対戦格闘ゲーム　ファイティングレイヤー」をAMショーで初披露します。今までのノウハウを生かした内容に＋αの新システムが炸裂する（ショーで確認されたし）最新作をナムコブースでご堪能ください。（アリカ・三原）

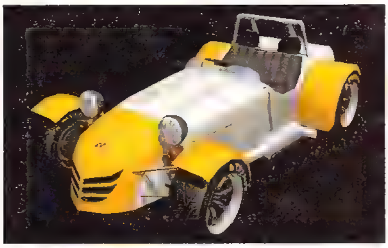
RaceOn!

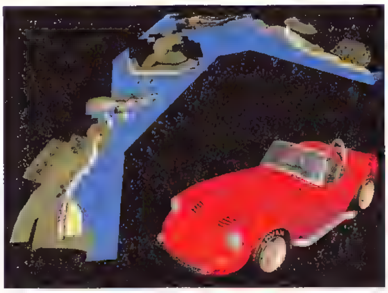
レースオン！

©(株)ナムコ

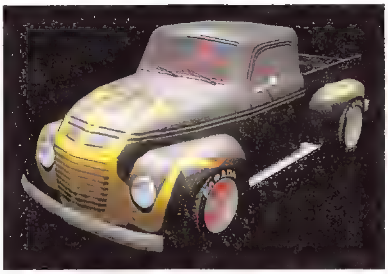
小型カメラ「ナムカム」でプレイヤーの顔を撮り込んでゲームを展開するシリーズの第１弾がこの「レースオン！」だ。

ここ最近のレースゲームは、本物指向が強く、どうしてもコントロールが難しい方向にすすみがちだったが、このゲームは、レースゲームの原点に戻り、「楽しむ」ことをメインに作られている。それが顔を取り込んでゲームをする点！





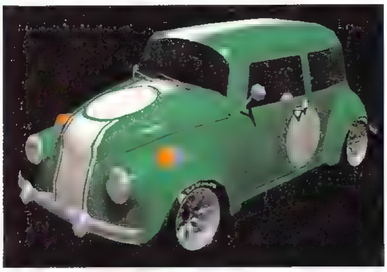
ゲーム内に設定されているクルマでレースをするというよりは、顔付きのクルマを相手にすることにより、より対戦が熱くなれるようにしているのがポイント。



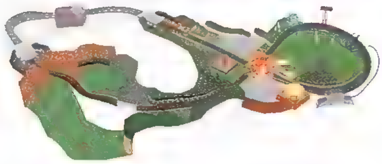
またレースをするコースにおいても、走りやすいようにシンプルなコースレイアウトになっている点も見逃せない。

より対戦に集中できるというわけだ。

そこで活躍する車も、写真でわかるように、レースレースしたものではなく、どちらかというとコミカル路線のクルマで、走り自体も、素直にお反応してくれる走りやすいものとなっている。



そんな対戦しやすい、走りやすいゲームではあるが、キレイに走っていてもつまらない！是非ライバルにドーンとぶつかるアクションで楽しんでほしい！「ジャマなライバルはぶつけてどける！」でこのゲームは決まり！熱いぞ！



GUNMEN WARS

ガンメンウォーズ

©(株)ナムコ

小型カメラ「ナムカム」を使って、ゲームをするプレイヤーの顔を撮り込むゲーム第2弾が同時に登場！その名も「ガンメンウォーズ」！（ガンシューティングものだ！）

撮り込まれた顔を持つロボットが敵味方に分かれてマシンガンで撃ち合い、敵の持っているダイヤを奪うというのがこのゲームの遊び方。

普通こういう場合ゲーム内のキャラクターになりきることが多いが、実在する人間の顔を撮り込むわけだから大変！日頃の恨みつらみがゲームの中で展開されたりも！

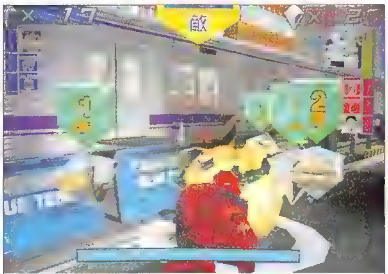
都市空間をイメージした3つのフィールドで戦いが行われる。通信対戦は最大4人まで可能となっているぞ！



「ナムカム」で取り込まれたプレイヤーの顔も表情次第では善玉、悪玉になれそう？君は？



敵、味方が誰だかすぐわかる点がいいけど、じっと見つめて笑い出したりすることもあるかも。



ダイヤがたっぷり。ウハウハですね。

4人同時プレイ可能

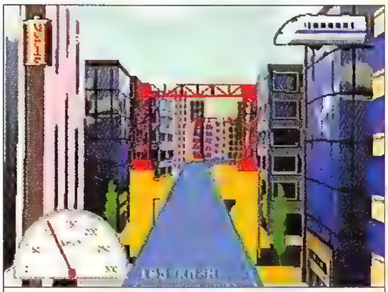


※画面は開発中のものです



玩具メーカー「トミー」の不滅の鉄道おもちゃ「プラレール」を題材にしたゲームが登場する！

そのプラレールをどのようにしてゲームで遊ぶのかというと、なんとプレイヤーがプラレールの列車の運転士になり、

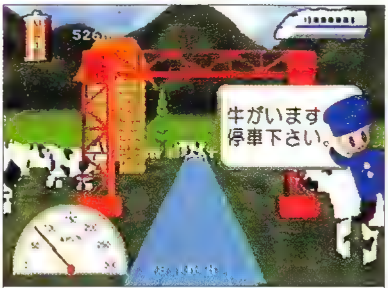


視点はもちろん運転士がメイン。さぁいろんなイベントが待っているぞ！

※画面は開発中のものです

列車を運転する、シミュレーションものなのである！

画面の絵をみてもらうとわかるが、プラレールの世界にマッチした非常にコミカルでわかりやすいものとなっている。プレイヤーはそんなプラレールワールドの中を走り回るわけになる！もちろん視点は運転士の視点になるぞ！（システム12にてこれを再現している！）



「牛がいます」らしい。とりあえずは止まらにゃ～！気を抜いているとぶつかるぞ！

その運転士についてだが、ただ発車して停車するだけでは本当のシミュレーションになってしまうので、プレイヤーを楽しませるべくいろいろなイベントが盛り込まれているのだ！

その一例が「牛の出現！」だ！のんきに鼻歌なんて歌っていられないぞ！



「駅です」の表示だ！しかり駅構内に止まれるように減速は早めにね！落ちついていこう！





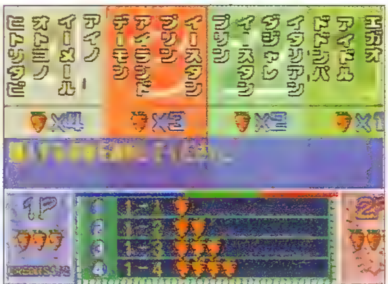
ナムコのクイズゲームといえば、「子育てクイズマイエンジェル」がシリーズを通して大人気になっているが、そこに新なジャンルとして、クイズに答えながら競走馬を育てていくという馬育てクイズものが登場することになった！



競走馬の育成とクイズの進行でゲームを展開していく！正解する早さでGI制覇も夢ではない！

※画面は開発中のものです

プレイヤーは、クイズに答えてストーリーを進めていくわけだが、その正解率と早さで馬の成長がきまる。この成長の目標はもちろん競馬で勝つ馬にすること！そう、G1レース制覇である！



てきとーにゲームを進めるのもいいが、馬の名前、よ～く読むと…ナムコらしさがここにも！

ストーリーはそんな感じで展開されていくわけだが、基本的にはクイズゲームなので、どれだけいろいろなことを知っているかである。クイズの出題形式は子育てクイズシリーズでも採用されているようなバラエティに富んだものである。

ゲームの進行の途中には、いろいろなイベントがあり、プレイヤーが育てる競走馬がどんな性格になっていくのかということも楽しめるようになっている。

ゲームで登場する馬は、ナムコお得意！のオチャラケた名前のものが出てきたりもするが、種牡馬には実在する名前も出てきたりするのだ！



ゲームの進行にはアクシデントは付きもの！馬の育て方も馬の気質に影響が…どうする？

クイズゲーム好きの人も楽しめて、さらには競馬ファンの人も楽しめるこのクイズゲーム！またブームになりそう！

MakerComment

新コンセプト・顔面取込機能（ナムカム）搭載の「レースオン」「ガンメンウォーズ」で顔と腕で熱くなること間違いなし。さらに、ナムコオリジナルグッズを扱う新業態店も出店。どれもレアグッズなので早めにGETしよう。皆様のご来場をお待ちしております。

TECMO テクモ株式会社

出展ブースNo.1

出展タイトル

- ●デッドオアアライブ++
- ●フレイムガンナー<ギャップス>
- ●エランドール<サイメイト>
- ●メイス<ミッドウェイアタリゲームス>



デッドオアアライブ++

++はクリティカルヒットに注目！

AOUショーでは肩すかしをくった、全国のデドアラファン。このAMショーでもまさか？とか思っているかもしれないが、今回は心配無用！確実に出展されることはもちろん、ほぼ完成に近いバージョンなので会場に足を運ぶ人はやり込んで差をつけてやろう。

そこで最初にプレイする際のポイントとしては、もちろん新システム。その中でも特に重要なのが「クリティカルヒット」。要はコンボのためのシステムで、いち早くそれを利用したキャラごとのコンボを作成することが、++を極める早道だ。コツとしてはまず「よろけ」を誘発する技を見つけ、そこに技を叩き込むわけだが、すぐにダウンしたり浮いたりするものは避けるようにする。で、ある程度地上で技を入れることに成功したら、浮かせ技で締め空中コンボにもっていく。



お馴染みジャンプPこれは前作からよろけを誘発。つまりCH技。



その間に地上で技を入れる。が、これでよろけが終わるということはない。

バース

PS版から新たに登場したバースは、バイマンを越える重量級でレスラー。ティナの親父という設定だが、似ているところはほとんどないと言っていい。

またティナが投げ、OH中心のキャラで打撃技が使いにくかったのに対し、バースは意外なほど小振りな打撃技が揃っている。スタンガンチョップ（⬅PP・P+K）を中心に、➡PP、P+Kといったところが主戦打撃技で、これらすべてにクリティカルヒットの要素が含まれており、投げやOHに頼らなくとも十分に戦っていけるのは心強い。

とは言え、やはりレスラーは投げてなんぼ。OHはティナやバイマンほど性能の良いものが揃っていないようなので投げ技、特にキチンシンクからの派生がこのキャラの決め手として活躍しそう。その他にもいろんな投げ技が用意されており、単発のものではスーパーフリーク（⬅⬋⬇⬊➡H+P）が強力。とりあえずはキチンシンクからの派生を狙っていって、簡単に振りほどかれるようならスーパーフリークを。



キチンシンクからの入力は、画面の表示を見てタイミングを覚えよう。

あやね

かすみの異父妹という設定のあやね。技の基本的なところはよく似ており、闘い方も連携とコンボでゴリゴリ押すところなどは、さすが血を分けた姉妹といった感じでかなり強そう。

しかし、決定的に違うのは「振り向き」を多用するという点。常に回り、振り向き攻撃を出していかなければならないので、慣れないうちは自分も相手もかなり翻弄されることになるだろう。



お馴染みジャンプPこれは前作からよろけを誘発。つまりCH技。



MakerComment

本当にお待たせしました。「デッドオアアライブ プラス プラス」いよいよ登場です。他にも最新ビデオゲームを多数と、秘密の映像(!!)を用意してお待ちしております。

フレイムガンナー

©1998 GAPS Inc.

本格派360度シューティングアクション「フレームガンナー」の登場だ！

操作方法は8方向レバー+ショット、ボム、緊急回避の3ボタン。

常に自キャラの正面に銃の照準があり、レバー操作のみだと通常移動。ショットボタンを押しっぱなしにすることで照準を固定し攻撃ができるぞ。もちろんショットを押しっぱなし+レバー操作で照準を固定したまま移動することも可能だ。

ボムは回数制で大ダメージを与えることができ、特殊車両やしぶとい敵に対して有効だ。そして、緊急回避はレバーとの組み合わせで一時回避ができる。

ゲームはいくつかのミッションに分かれていて、ステージごとに異なる「作戦指令」を遂行していく。「作戦指令」にも決められた数の敵兵を倒すものや、なかには巨大ヘリとの戦闘や、目標物を破壊するといった、特殊なものもあるぞ。

各ミッションのターゲットの確認、そして的確な判断が任務遂行の糸口だ。



溜め撃ちなどの特殊攻撃を駆使して迫りくる敵を倒せ！



ミッションの「作戦指令」は先に進むにつれきつくなる。

闘龍伝説エランドール

©SAI-MATE,LTD.1998

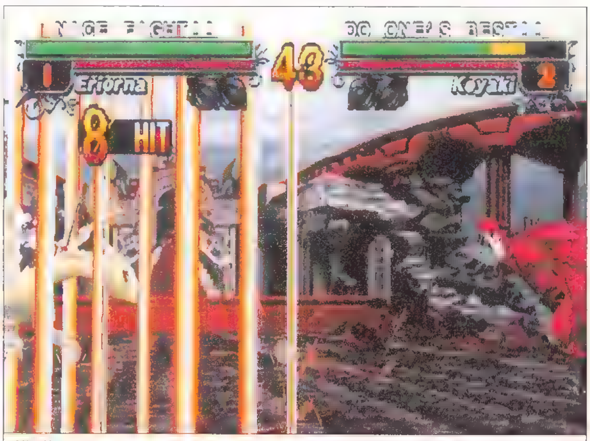
新鋭サイ・メイト社のアーケードゲーム第1弾は「闘龍伝説エランドール」。3D対戦格闘にドラゴンが乗り込んできた！

キミは龍を従えたドラゴンマスターとなり諸悪の根元カイザードラゴンを打ち倒すのだ。奴は強いぞ。

エランドールの特徴として、ドラゴンに乗っての空中戦がメインであることがあげられる。ドラゴンは単なる乗り物ではなく、ブレスや特攻といった必殺技が使えるぞ。ただしドラゴンパワーを消費してしまうのでそれだけでは勝てない。そこで重要なのがスペシャルアタックだ。スペシャルアタックとはマスター（ドラゴンに乗ってる人）が使う、絶大な攻撃力を誇る攻撃のこと。1ラウンドに2回まで使用可能なので一発逆転を狙え！キャラクターは剣士系から魔法少女、風使いや女NINNJAなど幅広く用意されている。自分の気に入ったドラゴンで選ぶのも面白そう。



父を探す旅の途中のカイン対くの一けやきの血戦だ。



近衛隊長エリオーナのスペシャルアタックがけやきのドラゴンを砕く！



SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
©SNK 1998

SNK

株式会社エス・エヌ・ケイ

出展タイトル

- SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
- ビーストバスターズ セカンドナイトメア

出展ブースNo．66

取り戻せるか魂!?

「魂（スピリッツ）を取り戻せ」の言葉とともに、昨年末発売されたあのポリゴン版「侍魂」の続編が早くも登場する。その名は「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」。

今作は、前作で盛り込まれたフィーチャーを出来るだけシェイプし、よりシステムをわかりやすいものにしたようだ。そして、グラフィックも格段の進歩を遂げている。

動かし方は違和感なく

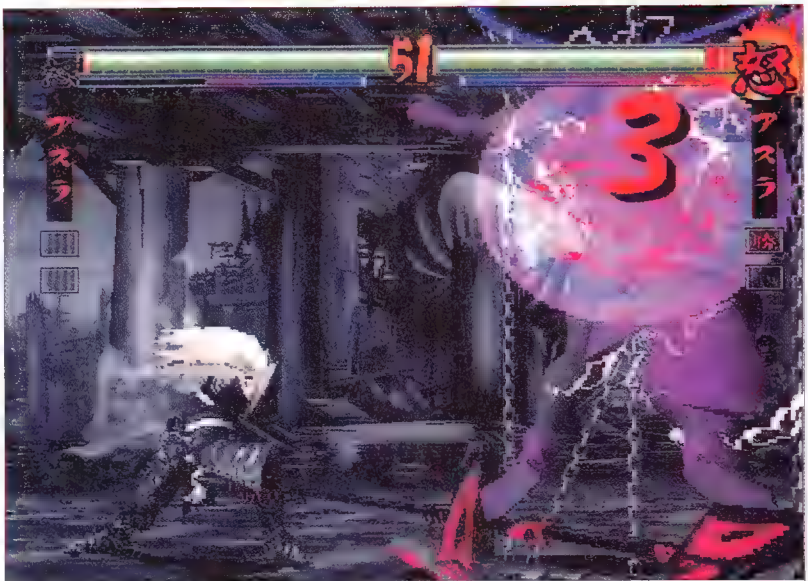
基本操作は8方向レバー＋4ボタン。MVS筐体に慣れたSNKファンならば、まったく違和感なく入っていける仕様。Aは弱攻撃、Bは強攻撃、Cが特殊攻撃で、Dがステップ移動に対応している。

今回は前作にあった「フリーダッシュ」がなくなり、Dボタンが「避け動作」になった（スタミナゲージもなくなった）。また、「受け身」を導入し、相手を吹っ飛ばした時の攻防がより多彩になったようだ。

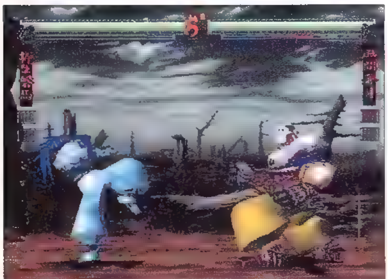
「侍魂」といえば外せない「怒りゲージ」。今回も「怒り爆発」と「怒りMAX」がシステムとして存在。

また、今回のSCSは14連斬に近いシステムになったようだ。「怒りMAX」時と「怒り爆発」時には専用の組み合わせがあるようなので、それぞれで使いこなせば、かなりの武器になるであろう。

今回も「修羅」「羅刹」が存在。キャラクターで個別に違う技が用意されている。やりこみ重要。



アスラの秘奥義がHIT！ポリゴンならではの視点だ。



「修羅」「羅刹」でそれぞれ別人格が存在。しかし、磐馬の変わりっぷりは…。

よりドラマチックに

今回、新たに2人（4人？）のキャラクターが「侍」の世界に登場する。

1人目の新キャラクターは「アスラ」。修羅のアスラは前回のラスボス「壊帝ユガ」の手により闇の奥深く幽閉され、その復讐に燃える男。羅刹の「反面のアスラ」は、壊帝ユガや色と、何やら関係があるようだ。

もう1人の新キャラクターは「八角泰山」。妻子を壊帝ユガの手によって奪われ、復讐のため立ち上がる書道家。「封字の法」を使う。

ストーリーを見ると、2人共壊帝ユガへの復讐のため立ち上がった男のようだ。この決着は、一体どのようにつくのであろうか。もちろん、これまでのキャラクターも健在。「修羅」と「羅刹」ではキャラクター設定が違うので、展開が気になるところ。今回の「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」は、キャラそれぞれにストーリーが存在し、CPU戦も、よりドラマチックになっている。一人用でもガンガンやるべし。



紫ナコルルも健在。ボブカットもそのままだ。

MakerComment

注目は初登場の「アスラ斬魔伝」!!SNKブースでは、各シリーズ（餓狼伝説、侍魂、月華の剣士、K.O.F）ごとに声優さんを招いてのイベントも企画しているので、ぜひ遊びに来て下さい。



ビーストバスターズ　セカンドナイトメア

温故知新？

今から約9年前、1つのガンシューティングが世に出た。マシンガンでゾンビをなぎはらう爽快感は、そのころのガンシューの中でも突出しており、名作として人々の記憶に刻まれることとなる。その名は「ビーストバスターズ」。

そして1998年、その続編がハイパーネオジオ64という新たなハードを武器に帰ってくる。タイトルは「ビーストバスターズ　セカンドナイトメア」。



死ね死ね死ね、死んじまえ〜〜〜！ってもう死んでんのか。

マシンガンの反動がステキ

操作はとにかくシンプル。とにかくマシンガンの引き金を引きっぱなしで撃ちまくり、たまにコッキングで弾を装填するだけ。

とにかく必勝法は「撃ちまくる」こと。それがカギだ。映画「死霊のえじき」や「ゾンバイオ」、「死霊の盆踊り」(?)の感覚で、とにかくゾンビに情けをかけずに撃ち殺すのだ。ヤツらは頭が弱点だ。頭を重点的に狙おう。

あまりにキツい状況は、手榴弾を放つことで脱出できる。この手榴弾もレベルが3段階まであり、とくに3段階目の演出は必見。たかが数匹のゾンビを殺すのに、国家予算から武器を捻出するかね、という迫力の攻撃だ。



惨殺。しかし、すぐ後に新たな恐怖が血しぶきの向こうに…。



SAURUS　株式会社ザウルス

出展タイトル

●ショックトルーパーズ2nd　SCAD

出展ブースNo.66



ショックトルーパーズ2nd SCAD

あの続編なのか？

1年ぶりに帰ってきたショクトルーパーズ2ndスカッド。とはいうものの、パッと見てこれがあの続編か？というぐらいグラフィックが進化している。非常にコミカルになったのだ。



敵がワラワラ出てくるところを、どんどん倒していくのが、やっぱり面白い。

何も考えなくてOK

まずはSNKブースに行って、何も考えずにプレイしてみよう。アクションゲームの原点に近いゲームなので、操作系の情報はなくても大丈夫なはずだ。これが非常に良いところ。まずは撃って避けて楽しんでみよう。



乗り物はマダかなぁ…と思いつつプレイ。今回は強力な助っ人である乗り物がキーポイント。

今回の売り

より楽しむには、今回の売りである「乗り物」「得点システム」を知っておくと良いだろう。

乗り物がいわゆる戦車とかいう類のもので、当然のごとく火力はあるは、耐久力はあるは、とにかく強ぇ〜のである。

得点システムは特に意識する必要はないが、実に様々なところにボーナスが設定してあるので探してみると良いだろう。

PSIKYO 株式会社 彩京

出展タイトル

- ●対戦ホットギミック快楽天
- ●ガンバード2
- ●パイロットキッズ

出展ブースNo 2.7.9.15.62



対戦ホットギミック
©1998 PSIKYO

昨年度人気ナンバー1 麻雀ゲーム続編登場！

とってもかわいいギャルたちに仕掛ける、エロチックで過激なおしおきの数々、そして、通信対戦モードに見る熱きタイツ漢のむさ苦しい戦い…。さまざまな面で従来の麻雀ゲームの常識を打ち破り、一躍人気となった「対戦ホットギミック」の最新作が、この秋いよいよ登場する。

その名も『対戦ホットギミック快楽天』。今回は、ちょっぴりエッチな人気コミック誌「快楽天」（ワニマガジン社刊）と提携し、同誌に掲載中（または掲載経験のある）の漫画家・イラストレーターのキャラクターを対戦相手として起用。これにより、ギャルの数も大幅にアップ。コミック誌とゲームのタイアップという、業務用としては画期的なシステムで、発売前から大いに注目を集めている。



いや～、おしおきは今回も過激なものが多そうだ。今から連打の練習をしておこうね。



ゲゲ。画面や技名にモザイクがかかっている。それほどまでにお下劣な技なのか…!?

加えて、通信対戦モードもさらにパワーアップ。こちらはゲーメストとのタイアップによって実現した、一般プレイヤーからの「オリジナルホールド」募集企画の中から、優秀作品がいくつか採用されている。前回の「辱め固め」のインパクトを超える強烈な技が多数隠されているらしい。楽しみだ！　（こーじ山下）



ガンバード2
©1998 PSIKYO

帰ってきた大空の冒険者！

4年前、その独特の世界観と絶妙のゲームバランスで高い評価を得た『ガンバード』が、装いも新たに帰ってきた！

今回は、主人公たちが太古の時代から語り継がれる伝説の万能薬をめぐって、冒険の旅に出るというストーリー。途中、空賊団「クイーンパイレーツ」からの妨害も加わるので、万能薬を手に入れることはなかなか難しそうだ。

キャラクターデザインは、コミック版ガンバード（弊社刊）でもおなじみの、夏元雅人氏。前作の中村博文氏とはまた違った雰囲気が新鮮だ。

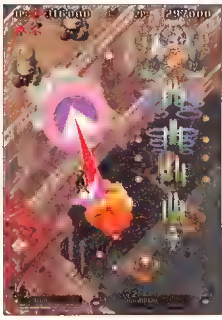
新攻撃システムに注目！

今まで、彩京シューティングの操作方法といえば、8方向レバー＋ショット、ボムの2ボタンというスタイルが主流だった。だが今回は、これに加えて接近攻撃ボタンが追加されることになった。

接近攻撃は、自機の前方にリーチの短い武器を繰り出す近距離用の攻撃で、破壊力はかなり大きいが、敵に接近しなければならないため非常に危険。使う際には十分な注意が必要だ。

接近攻撃（もしくは溜め撃ち）を使用するには、画面左下に表示されているレベルゲージがある程度溜まっている必要があるが、このあたりの感覚は、ストライカーズ1945Ⅱとほとんど同じなので、それほど迷うことはないだろう。

また、新スコアシステムとして、ナイスボムボーナス・金貨チェインボーナスという要素が加わることになった。これらについては、追って本誌の攻略で紹介していくので、楽しみに待っていてほしい。　（善之字元帥）



ルーマニア出身の吸血鬼・アルカードの接近攻撃（中央左）。マントを硬質化させて突き刺す攻撃だが、敵に近付かなくてはならないため危険。きちんとパターンを把握してから使うこと。



アラブの大富豪・ヘイコブのボムが炸裂。「アラビアンマジック！」の声とともに魔人が現れ、弾を一掃しつつ敵にダメージを与えてくれる。アニメーションパターンにも一見の価値あり。



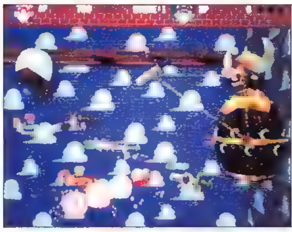
全7ステージにおよぶ道中のうち、前半の3ステージは彩京おなじみのランダム面になっており、異なる4ステージのうち3ステージが乱数で選出される。

パイロットキッズ

コミカルでキュートな3Dシューティング

これまで、彩京のシューティングゲームといえば、ストライカーズシリーズやガンバードのように、どちらかといえば「かっこいい」デザインの敵キャラが登場するものがほとんど。ところが、今回紹介する『パイロットキッズ』は、こういった一連の彩京シューティングのイメージを払拭する、コミカルでキュートな世界観を持ったシューティングゲームなのだ。

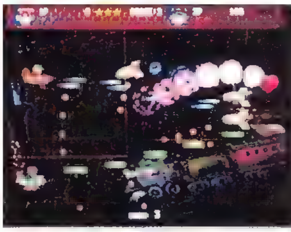
基板には、セガ社のモデル2を使用。キャラクター等のグラフィックは3Dで表現されているけど、ゲーム内容はオーソドックスな2D横スクロールシューティングになっているので、3Dシューティングは苦手という人でも違和感なく遊べるようになっているぞ。



誰もが子供のころ遊んだおもちゃが敵キャラなので、懐かしい気分になれることうけあい。

ゲーム概要

主人公は少年と少女の姉弟。ある日、いつも遊んでいるおもちゃが勝手に動きはじめ、部屋中を荒らしまわりはじめた。主人公たちは天使の持つ不思議な力で小さくなり、おもちゃの戦闘機に乗り込む。おもちゃを狂わせた張本人を探し出し、平和な世界を取り戻せ！



おもちゃの列車と対決。画面を見ただけでも、コミカルな世界観が満載のようだ。

パイロットキッズは、このようなストーリーからはじまる。主人公たちはおもちゃの戦闘機に乗って、狂ったおもちゃが待ち受ける風呂場・庭・屋根裏など、家の中の各ステージを切り抜けていくのだ。

ステージ数は全7面。このうち前半の4面は彩京お得意のランダムステージになっているので、毎回新鮮な気分でプレイできるぞ。

また、自機の操作方法は、8方向レバー＋ショット・特殊攻撃の2ボタン。現在のところ、特殊攻撃ボタンがどういった役割なのかは謎につつまれているが、「戦略的な攻撃が可能なシステムで、プレイヤーの操作によって高得点が狙える」とのことなので、こちらにも期待しよう。　　　　(善之字元帥)

Maker Comment

今回、いよいよファン待望の続編「ガンバード2」「対戦ホットギミック快楽天」が初お披露目となります。さらに参考出展として、3Dシューティング「パイロットキッズ」も初公開！ご期待ください。

誰にも明かせなかった号外制作秘話を君に…

担当／ノリック

新声社がAMショーに関わってきて早12年、最初はブースもなくプレスで入場するという古き良き時代があった。ゲーメスト創刊が昭和61年だからその翌年にはショーに絡んでいたことになる（当然か）。その頃から今まで通してやっているのが会場アンケート。最初は「ショー会場で100人に聞きました」という非常に小規模なものであった。

しかし新声社がショーにブースを出すことになってからはアンケートも大規模なものになり、会場に来場するオペレーターたちにも注目されるまでの存在となった。

そして1995年のAOUショーでようやくゲーメスト号外が産声を上げる。この最初の号外の内容はというと、アンケートに基づく人気ランキング、会場に訪れた人たちの生声、石井ぜんじ編集長AOUを斬るといった内容になっており、基本的なコンセプトは今と変わっていない（ちなみにその年の１位はヴァンパイアハンター）。

変わった点はというと現在のランキングはプレイヤー人気、オペレーター人気、総合人気の３つに分けられたこと。なぜ分けられたかというと、一時期各メーカーがビデオでの出展を数多く行ったため、実際にプレイすることができないゲームが上位を占めたことがあった。しかし、実際プレイできるゲームとイメージ先行で見られるゲームとの公正がはかれないからという理由からだ。

号外を制作するようになってから、さらにオペレーターやメーカーの人たちが情報を求めて新声社ブースに訪れることになった。また一般入場日などは、その日その時しか手に入らないゲーメスト号外を求めてゲーマーたちが新声社ブースに訪れるようになり、号外はある種ショーの必須アイテムになったともいえるだろう。

そんな大勢の人たちから求められるようになった号外だが、創世記の頃は発行予定時間を大幅にぶっちぎり、閉館時間ギリギリ（というか閉館５分後）なんてこともあった。一番ひどかったのが号外作成ルームを演出として透明な壁にして実演販売風にやったことがあった。当然ながら遅れる号外、非難の視線を浴びながら冷や汗タラタラであった。

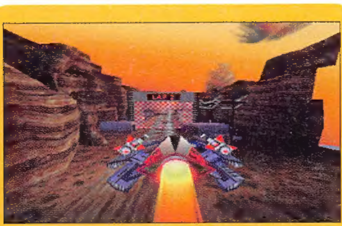
そんな波瀾万丈な号外だが、必要とされるならいつまでも作り続けるのでみんなぜひ新声社ブースに来て下さい。

MIDWAY ATARI ミッドウェイ/アタリ

出展タイトル

- ●GAUNTLET LEGENDS（アタリ）
- ●VAPOR-TRX（アタリ）
- ●Site4（アタリ）

出展ブースNo18



VAPOR TRX

アメリカのミッドウェイとアタリ社が今年のAMショーに送り込んだゲームは、浮上タイプのバイクにまたがって、特殊なハンドルでコントロールしていくライディングもの！筐体写真を見てもらうとわかるが、2台1セットという形となっていて、プレイヤーは1人、もしくは2人プレイでゲームを楽しむことになる。ゲームは、そのハンドルをコントロールしてバイクを3Dスクロールしていく画面の中を障害物をよけつつ突き進む！アタリ独特のＣＧにも注目！視覚効果はもう最高！

そのほか出展されるゲームとしてはサイト4（ガンシューティング）がある。エリア51の続編なのか？





GAUNTLET LEGENDS



ウィザードとバルキリーが、無数のモンスターが徘徊する魔城の中を斬り進んでいく。



起伏に富んだ森林のシーンを進むパーティー。

アタリといえば、玉を転がすゲーム、マーブルマッドネスやＲＰＧ風アクション、ガントレットなど奇想天外なアイデアで有名な海外メーカーである。そのアタリが再びゲームの常識を打ち破る、「ガントレットレジェンド」を新たにリリースすることに決定した。

まだ詳しいゲーム内容は未定だが、多人数同時プレイアクションの先駆けであったガントレットのルールに忠実に作られているようだ。プレイヤーキャラは画面から、ヴァルキリー、ウィザード、ウォリアーの存在が確認できる。

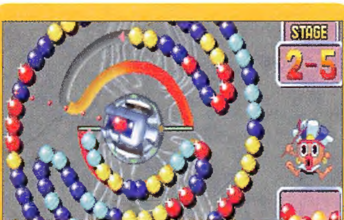
そのガントレットの世界が、ポリゴンになって新しく生まれ変わる。本場のこってりしたＲＰＧ世界の、ポリゴン多人数協力アクション。こんなゲームを待ち望んでいたプレイヤーも多いのではないだろうか。注目作だ。

MICHELL 株式会社ミッチェル

出展タイトル

- ●パズループ

出展ブースNo2



パズループ

パズループは玉を揃えて消していく、ややアクション寄りのパズルゲームだ。内容もわかりやすいので、すぐにでも熱中できることうけあいだ。

基本ルールは、レールの上を転がってくる大量の玉を中央にある大砲から玉を撃ち出して消していくというもの。消す方法は「同じ色の玉を3個以上つなげる」こと。レールの上をスピードも速く玉は押し寄せてくる。君は追いつめられ（最終防衛ラインに玉が触れ）ないように玉を撃ちまくり、その驚異から逃れられるだろうか？

操作に慣れるまでやや時間はかかるものの、これはどっぷりとハマれそうだぞ。



連鎖もあるぞ。狙ってみる？

弾銃フィーバロン

CAVE 株式会社 ケイブ

出展タイトル

●弾銃フィーバロン

出展ブースNo 42

お待たせいたしました ケイブのシューティング最新作!

『弾銃フィーバロン』は、首領蜂シリーズやエスプレイドを世に送り出した、あのケイブ開発の新作シューティング。

実はこのゲーム、以前から「てあたりしだいゲームリスト」（本誌インフォメーションに掲載しているコーナー）に『ビートアタック（仮）』というタイトル名で載っていたわけだが、ゲームが完成に近づき、正式なタイトル名、発売日も決まったので、やっとゲーメスト誌上で紹介できるようになったのだ。

ちなみにゲームの発売日は9月中旬とのことなので、この号が出る頃にはゲームセンターに出回っているはずだぞ。



プレイ前に機体のタイプ、パワフルショットのタイプ、機体スピードと、3項目のセレクトが可能。「Bタイプ＋ロックオンタイプ＋3速」がお薦め。

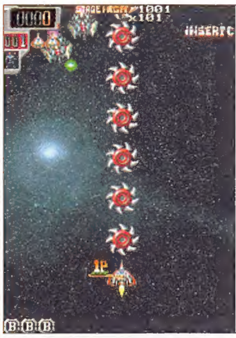
今回の弾速は速い! キミは避けられるか!?

このゲームの主な特徴としては、シューティングゲームの原点ともいえる**「爽快感」「スピード感」「シンプル性」**を追求し、基本回帰を目指したオールドスタイルを採用している点が挙げられる。そのため、昔からシューティングをプレイしている人は非常に懐かしく、また最近になってシューティングをやり始めた人にとっては、結構斬新に感じられることだろう。

また、このゲームでは、3種類の自機、3種類のサブウェポン、4種類のスピードを自由に組み合わせて自機を選ぶことができる（組み合わせは全部で36通り！）のも大きな特徴。自分のプレイスタイルに合った自機をカスタマイズすることが可能だ。

得点システムも今までにない斬新なものを採用しているので、マニアはもちろんのこと、ビギナーにも存分に楽しめる作りになっているぞ。

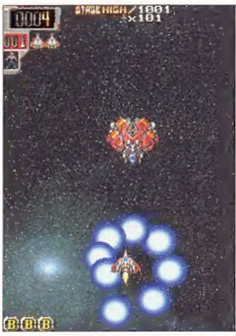
攻略のカギを握る 3種類のパワフルショット



まずは「ロックオン」タイプ。敵を自動でサーチするノコギリ円盤を連続で発射し、敵に当たるとロック開始。さらに円盤は当たった敵をロックし、その敵を破壊するまで攻撃し続ける。



次は「ボム」タイプ。画面内に3発しか発射できないが、ミサイル自体の威力は大きく、爆風に敵が巻き込まれると連爆する。敵の配置を覚えれば覚えるほど役立つパワフルショットだ。



最後は「ロール」タイプ。いわゆる溜め撃ちで、攻撃力が高く、貫通力のあるエネルギー弾を発射する。ボタンを長く押せば押すほど威力が上昇し、広範囲に攻撃できるようになる。

BGMは70年代ディスコ風を意識したとか（メーカー談）

ちなみにこのゲーム、ゲーム画面を見ると硬派な雰囲気が漂っているが、実はとんでもなくバカな…もといイカしたストーリーが用意されている。また、ゲームのBGMもなかなかイカしており（特に4面のBGMが最高！）、思わずプレイしながら体がノッてきてしまうこと間違いなしだ。そのへんのことも含めてこの弾銃フィーバロンについて詳しく知りたい人は、本誌の紹介記事（P166～167もチェックしてくれ！　　（KMT）



とにかく、サイボーグ兵士は大事な得点源。多く助ければ助けるほど、ボス破壊時の得点も高くなる。スコアを求めたいのなら、1匹も取り逃すな！



ケイブのシューティングといえば、やっぱりボス戦が熱い！写真は3面のボスで、画面いっぱいを巨大な緑弾が自機を襲う。最後まで避けきれるかな？

MakerComment

シューティングの原点に戻り、爽快感、スピード感、シンプル性を追求したケイブの新作『弾銃フィーバロン』。オールドスタイルの中にも最新のゲームシステムを搭載するなど、どなたにでも楽しめるシューティングゲームです。

シューティングの原点を、極める——。



「爽快感」「シンプル性」を追求、
2Dシューティング、"ハイスピード 縦スクロール"の
迫力を体感せよ!!

アミューズメントショー'98
出展
日本システムブースにて展示予定

9月下旬リリース予定











※画面は現在開発中のものです。

代表作である「首領蜂」「怒首領蜂」「ESPRADE」とは
一線を画したオールドスタイルへの基本回帰……

コントロールシステム

パネル：片側2P使用
ボタン：A·B 2ボタン操作
レバー：8方向対応

2P同時プレイ。
途中参加可能。

●開発・発売元 **株式会社 ケイブ** http://www.cave.co.jp/
〒162-0833 東京都新宿区箪笥町13 グローバル新神楽坂
TEL 03-5261-4561 FAX 03-5261-2997

●総販売元 NSI 株式会社 日本システム
〒180-0020 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
TEL 0422-21-3210 FAX 0422-21-3483


TECMO
©TECMO, LTD. 1996,1998
見参
3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッドオアアライブプラスプラス
TM
!WARNING! DEAD OR ALIVE PLUS PLUS !WARNING!
HIGH SPEED BATTLE! & NEW SWINGING COSTUMES!
!CAUTION! HIGH SPEED BAT
KASUMI AYANE JANN-LEE LEI-FANG BAYMAN
UTION!
USA ZACK
Reversal System BLOW exceeds THROW, THROW exceeds HOLD, and HOLD exceeds BLOW!
TYPE OF TECHNIQUE BLOW/THROW/SABMISSION HOLD and more...
テクモ株式会社 販売部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 PHONE:03-3222-7620／FAX:03-3222-7629